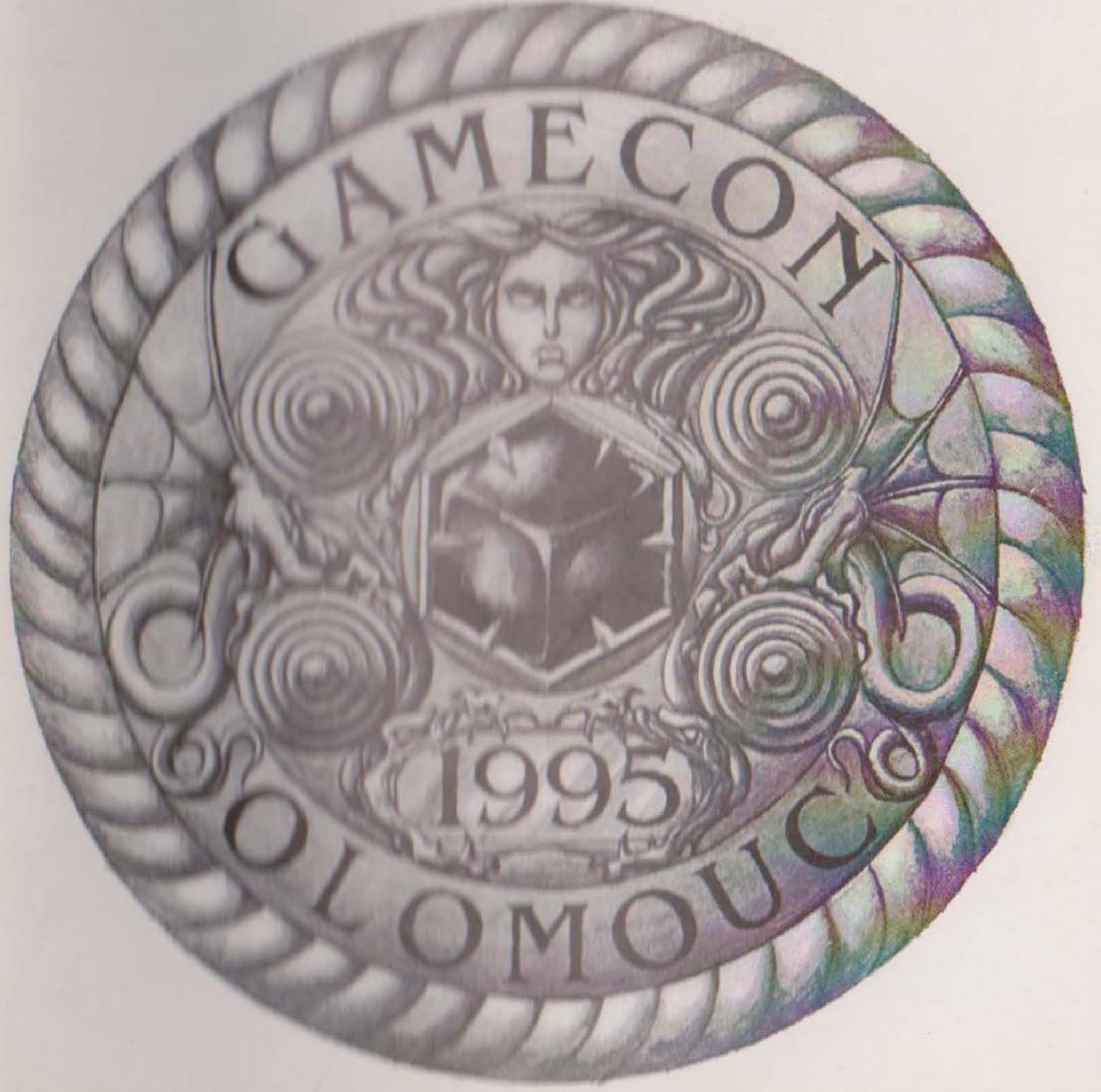
Časopis pro otěže fantasy
a her na hrdiny

Deň draka

4/95



OBSAH

Úvod 2

Dračí knihovnička

Petr Vyhlídka
Cena jednorožce 3

Pavel Houser
Za Bílou řekou 14

Z domova

Trapná recenze na Gamecon '95 53
Gamecon '95 z pohledu organizátorů 58

Teorie

Vladimír Chvátil
Světy her na hrdiny 59

Recenze

P. Anthony: Inkarnace Nesmrtelnosti I-V 63
L. S. de Camp & C. C. de Camp: Nesnáze s hraběnkou v nesnázích 65
A. Andres: WETEMAA 2 65
M. Weis, T. Hickman: Draci zimní noci 66
J. Dever: Kotel strachu 67
Šavlozubá veverka č. 7 67
OBŘi jsou tady 69

Dračí doupě

Hledání Dorrinu (jeskyně DrD) 35
Kouzla černé magie, IV. svazek 72

Různé

Roger Zelazny 27
Střípky 68
Dech draka vám nabízí 70

Vážení přátelé!

Do třetice všeho dobrého (nebo zlého?) - opět pro vás píši úvodník já. Zatímco minule byl Sansom fyzicky přítomen, leč práce neschopen, tentokrát je tomu naopak, takže celá příprava tohoto čísla leží na mně. Buďte tedy shovívaví.

Začátek července byl pro nás téměř zničující, neboť pořádat con je vždycky vyčerpávající, natož když je to poprvé. Podrobnou reportáž z Gameconu pro vás připravil jeden z přímých účastníků. Kromě toho můžete na vlastní kůži aspoň částečně zažít pocity soutěžících na Mistrovství v DrD, protože v tomto a příštím čísle otiskneme celé soutěžní dobrodružství. Na obálce můžete vidět logo Gameconu z dílny Tomáše Kučerovského - barevnou placku s tímto obrázkem si u nás můžete objednat.

Na Gameconu se také, jak jsme slíbíli, prodával gamebook "Zelekova dobrodružství - Zlodhův hrad". Ano, již je na pultech a pokud u vás není k dostání, můžete si jej rovněž objednat.

Za necelý měsíc nás čeká Bohemiacon, kde samozřejmě nebudeme chybět. Původně se zdálo, že bychom tam mohli vyhlásit výsledky soutěže "O spár Zlatého draka", ale zcela podle očekávání většina účastníků poslala své jeskyně na poslední chvíli. Nakonec se nám tedy sešlo 16 příspěvků, z nichž po průchodu prvím vyřazovacím sítem zbylo 10. Ty mají nyní v práci porotci a pokud nebudou lenošit, vyhlásíme na Draconu výsledky.

Toto číslo je tentokrát věnováno hlavně povídkám a Gameconu, takže se nám do něj bohužel nevešlo ani Příšeří či některé další plánované příspěvky. Stejně tak si budete muset počkat do příštího čísla na slíbenou drakologii a chystáme též mytologii Slovanů. Dech draka není nafukovací a toto číslo už téměř praská ve švech. Aspoň se máte na co těšit.

Ahoj!

Bouchi

Předplatné: Pokud chcete časopis dostávat až domů, nemusíte platit ani korunu navíc. Stačí vynásobit počet objednaných čísel x 22 Kč a výslednou částku zaslat složenkou typu A na účet Banky Haná a.s, pobočka Ostrava, číslo účtu 467735-414/2200. Na složenku napište, která čísla si objednáváte. Zároveň si můžete objednat celý loňský ročník za 90 Kč. Pokud zašlete peníze bankovním převodem, je nutné poslat objednávku na adresu redakce!

Neposílejte nám peníze na P.O. BOX, vystavujete se riziku, že je nedostaneme!

Cena jednorožce

Petr Vyhlídka

Zblízka vypadal Duks jako větší statek. Východní hradba byla rozpůlena velkou trhlinou, most přes napodobeninu hradního příkopu měl prohnilé trámy. Fawraham jen pokrčil rameny a opatrně ho přešel. Před otevřenou branou seděl na kameni ospalý strážný. Zvedl lenivě hlavu, ujistil se, že za poutníkem nenásleduje dav ozbrojenců, a opět upadl do dřímoty. Fawraham prošel přítmím brány do dvora. Hromada hnoje v rohu ho nepřekvapila, stejně jako hejno kvokajících slepic, přehrabávajících udusanou hlínu v marné snaze najít něco k žrádlu. Z dřevěných chlívků nalevo slyšel chrochtání. Odněkud zamečela koza.

"Hej, co tu pohledáváš?" křikla na něj mohutná žena s čepcem na hlavě. "Nikoho nebereme, čeleď je kompletní."

Fawraham se usmál.

"Jdu navštívit hraběte," řekl. Žena si ho podezíravě prohlédla, potom usoudila, že ačkoliv nepřijel na koni a s průvodem, bude ten chlapík s mečem, v černém, kroužky zdobeném oděvu asi opravdu nějaký známý jejího pána.

"Pan hrabě je nahoře," ukázala palcem za sebe, na zchátralé stavení, jemuž tady určitě říkali věž. "Ve svých ... komnatách."

Rozhlédla se kolem sebe a chvíli se otáčela dokola, než její zrak vyhmátl tu pravou postavu.

"Fride!" zaječela na muže, na okamžik se vynořivšího ze dveří. "Pojď sem. Odvedeš tuhle pána k našemu pánovi. Je to jasný?" zeptala se výhružně. Frid, patrně nějaký služebný duch z blízkosti hraběte Saynora, horlivě přikývl a pokorným gestem vyzval Fawrahama k následování.

Ani uvnitř se návštěvníkovo mínění o Duksu nezměnilo. Hrad chátral a bylo to víc než vidět. Frid ho zavedl po příšerně vrzajícím schodišti nahoru do patra, zšedlého a vybaveného jen těmi nejnutnějšími předměty, jimiž si šlechtici zdobí svá sídla. Mezi parožím trofejí natahovali sítě pavouci. Zbraně po stěnách žral rez a podobizny předků pokrývala mřížoví prasklin.

Hrabě z Duksu obýval velké, zimou a vlhkem prolezlé místnosti. Frid nechal s mnoha omluvami stát Fawrahama před jednou z nich a sám zmizel za velkými, ornamenty pokrytými dubovými dveřmi. Po chvíli opět tiše vyklouzl.

"Pán tě přijme," špitl a vpustil Fawrahama dovnitř.

Hrabě Saynor stál u okna. Z celého Duksu snad jedině on nevypadal sešle. Jeho šat sice nepatřil k nejzdobnějším a nejmódnějším, pán hradu však vypadal přesně tak, jak podle obecného povědomí vyhlíží šlechtic - pěstěný knír na

hladce oholené tváři, delší vlasy, zastřižené rovně nad obočím. Na širokém, bronzovými obrazci zdobeném opasku se mu pohupovala široká dýka.

"Jmenuji se Fawraham, pane," představil se návštěvník, když hrabě pohybem štíhlého dlouhého prstu vyhnal Frida.

"Přicházím z Khegganu. Zaslechl jsem, že nabízíš zajímavou práci pro odvážného muže."

"Jsi odvážný?"

"Spíš potřebuji těch tisíc dukátů," přiznal Fawraham. Ale nebyla to tak docela pravda.

"Ale..." chtěl ještě něco dodat. Saynor ho přerušil.

"Já vím. Nezdá se ti, že bys je ode mne mohl vymámit. Skutečně je nemám. Prozatím."

Fawraham zpozorněl. Hrabě začínal už od počátku hrát otevřenou hru. Mohlo to znamenat leccos.

"Nevím dosud, za jakou práci těch tisíc dukátů nabízíš, pane," řekl opatrně. Hrabě se rozesmál.

"Nebudeš přece stát, Fawrahame. Sedni si," nabídl mu dubovou židli s vysokým opěradlem. "A nebudeme si nic předstírat. Tvoje, řekl bych trochu pochybná sláva dorazila i do téhle díry, milý zbojníku. Nebo ses začal živit něčím jiným?"

Fawraham opětoval Saynorův úsměv. Hrabě ukázal na džbán, stojící na stole, a návštěvník si nalil. Víno nebylo z nejhorších.

"Abych ti řekl pravdu, jsem rád, žes přišel. Hlupáků se tu vystřídalo několik. Nemám mnoho času, než mi tahle barabizna spadne na hlavu. Než..."

Fawraham pohlédl Saynorovi do očí. Hrabě se zamračil.

"Tak poslouchej, příteli lapko," řekl. "Potřebuji peníze. Nemám bohužel dost odvahy a dost čeledi k tomu, abych je získal tím běžným způsobem, jakému se věnuješ občas i ty. Ne, nepřerušuj mne. Je ještě jiný způsob - tady a nikde jinde. Ty dukáty se procházejí dokonce po mé vlastní půdě."

"Procházejí?"

"Ano. Mají čtyři nohy a... Fawrahame, poslední otázka. Jsi ochoten ulovit za těch tisíc dukátů, které nabízím, plaché a možná nebezpečné zvíře? Živé, pochopitelně, mrtvola je mi k ničemu."

Zbojník pokrčil rameny.

"Nevím, pane, jaké zvíře máš na mysli. Dost vzácné, asi. Pokud je to drak, tak říkám ne."

"Není to drak. Žádná obluda, nic takového. Ale vzácné skutečně je. Drahý příteli, mám na svém panství ... jednorožce."

Fawraham mlčel.

"Možná posledního jednorožce na světě, určitě posledního v Argothu. Chápeš, jakou má cenu?"

Návštěvník chápal. Byl zvyklý všechno okamžitě přepočítávat na peníze. Věděl také, že v Khegganu dá rozmařilý Kdaryl za takovou vzácnost klidně polovinu svého paláce. Tu nezadluženou. Nepochyboval, že v Ingmardunu by se takový blázen našel také. O velkých městech dole na pláních ani nepřemýšlel. Tam byly bláznů stovky.

"Myslím, že to bude rozumný obchod," usoudil nahlas. "Ale mohl sis ušetřit tisícovku, kdybys jednorožce ulovil sám. Proč..."

"To zvíře je dost ostražité. A odstěhovalo se do močálů."

Fawraham se usmál. Když dokončil svou poslední práci, přišlo mu trochu líto, že si nikdy nevydělal peníze tím, čemu lidé říkají poctivý způsob. Za Saynorovou nabídkou tušil něco zajímavého a to se vyplnilo.

"Vezmu to," kývl.

Hrabě se narovnal a oddechl si. Potom se ušklíbl.

"Věřím ti. Jako žádnému z těch, co tu byli před tebou. Jenom mám jednu připomínku. Nepokoušej se mě podvést. Nejsem sám, kdo zná tvoji minulost. Já dostanu živého jednorožce, ty tisíc dukátů. Jiné podmínky hry nejsou."

Fawraham souhlasil.

Frid ho zavedl do malého pokoje, v němž úslužně zvířil nánosy prachu v pokusu o úklid. Fawraham služebníka vyhodil. Sedl si do ošoupaného křesla, z něhož po stranách lezla sláma, a přemýšlel. Ta věc nebyla jednoduchá, lehkonohé zvíře v močálech je všechno, jen ne snadná kořist. Přesto začínal tušit, jak celou věc provede.

"Fride!" zakřičel a dveře vzápětí zavrzaly. Fawraham s uspokojením pomyslel na svou dobrou znalost lidí. Věděl, že tenhle služebný duch, ať už ze Saynorova rozkazu nebo z vlastní píle, skloní ucho ke klíčové dírce.

"Přeješ si, pane?"

"Máte tady někoho, kdo se vyzná v bylinkách?"

"Snad stará Rimva, pane, ale ta žije někde u řeky. Je to vyhlášená kořenářka."

"Můžeš mne k ní zavést?"

Frid pokrčil rameny.

"Tak někdo jiný. Potřebuji..."

"Falur, pane. Určitě ti poradí."

"No tak vidíš. Je na Duksu?"

Z Falura se vyklubal olysalý adept černé magie, vařící lektvary ve sklepení. Frid stačil Fawrahamovi pošeptat, aby nedal na lidské řeči. Falur určitě není žádný půlčaroděj. Když se zbojník zeptal na význam toho výrazu, odpovědělo mu pokrčení ramen. Ale Falur se přiznal sám. Snad ze strachu, aby nebyl podezírán z neprofesionality.

"Nevěř tomu, že mi říkají půlčaroděj," vyhrkl po představení. "Je to bledá závist. Nikdo tak mocný jako já tady nežije."

Nejspíš proto jim stačí půlčaroděj, poznamenal v duchu Fawraham, ale nahlas neřekl nic. Rozhlížel se po tmavé, zašlé místnosti. Byla plná všeho haraburdí, které mágové používají - zvířecích artefaktů, skleněných nádob s tinkturami a elixíry. Na křivě pověšených policích se povalovaly nezbytné lidské lebky v sousedství odrbaných grimoárů, vázaných v zaručeně pravé dračí kůži. Fawraham se za svůj život stal už několikrát vlastníkem těchto nebezpečných knih, do nichž oko smrtelníkovo nemělo nahlédnout, a pokud mohl posoudit, většinou obsahovaly nesmysly. Ale dobře se prodávaly - bláznům stejného ražení, jako byl nejspíš Falur. A žádná z těch knih nepřinesla prokletí a strašnou smrt tomu, kdo se jí zmocnil krádeží, což se mezi mágy a příslušníky cechu zlodějského tradovalo odedávna. Jen jeden grimoár Fawraham ani neotevřel a hned večer odnesl do chrámu Měsíční bohyně, aby ho nenápadně položil na oltář...

"Jsi další lovec?" vytrhl ho ze vzpomínek Falur.

"Ne, nic neříkej. Vidím, že jsi."

Panenky půlčarodějových očí se ztratily pod víčky. Prsty se propletly do nicneříkajícího znamení.

Celkem běžný trik, usoudil zloděj, ale efektní.

"Já ti v lovu nepomohu," důrazně prohlásil mág, když se otřásl a ukončil tím akt jasnozření.

"Potřebuji od tebe jenom pár bylinek," řekl Fawraham. Půlčroděj se zarazil.

"Laskavec? Mateřídoušku? Něco na přilákání toho tvora?"

"Ne. Potřebuji Černou směs," řekl Fawraham a Falur vykulil oči.

"Určitě ji máš. Aspoň nasušenou, když ne roztok," mámil lovec. Půlčaroděj pokýval hlavou a něco si pro sebe mumlal. Fawraham sáhl do opasku a vylovil poslední khegganský zlaťák, který mu ještě říkal pane. Falur se zarazil a změnil názor. Chtivě hmátl po zlaté minci, zasunul ji do váčku u pasu a potom se odbelhal k polici. Vyjmul malý plátěný pytlík a podal ho Fawrahamovi. Zbojník si prohlédl seschlé rostliny, přičichl a kývl.

"Ale tím ho zabiješ," připomenul Falur. "Je to nejprudší jed, jaký znám."

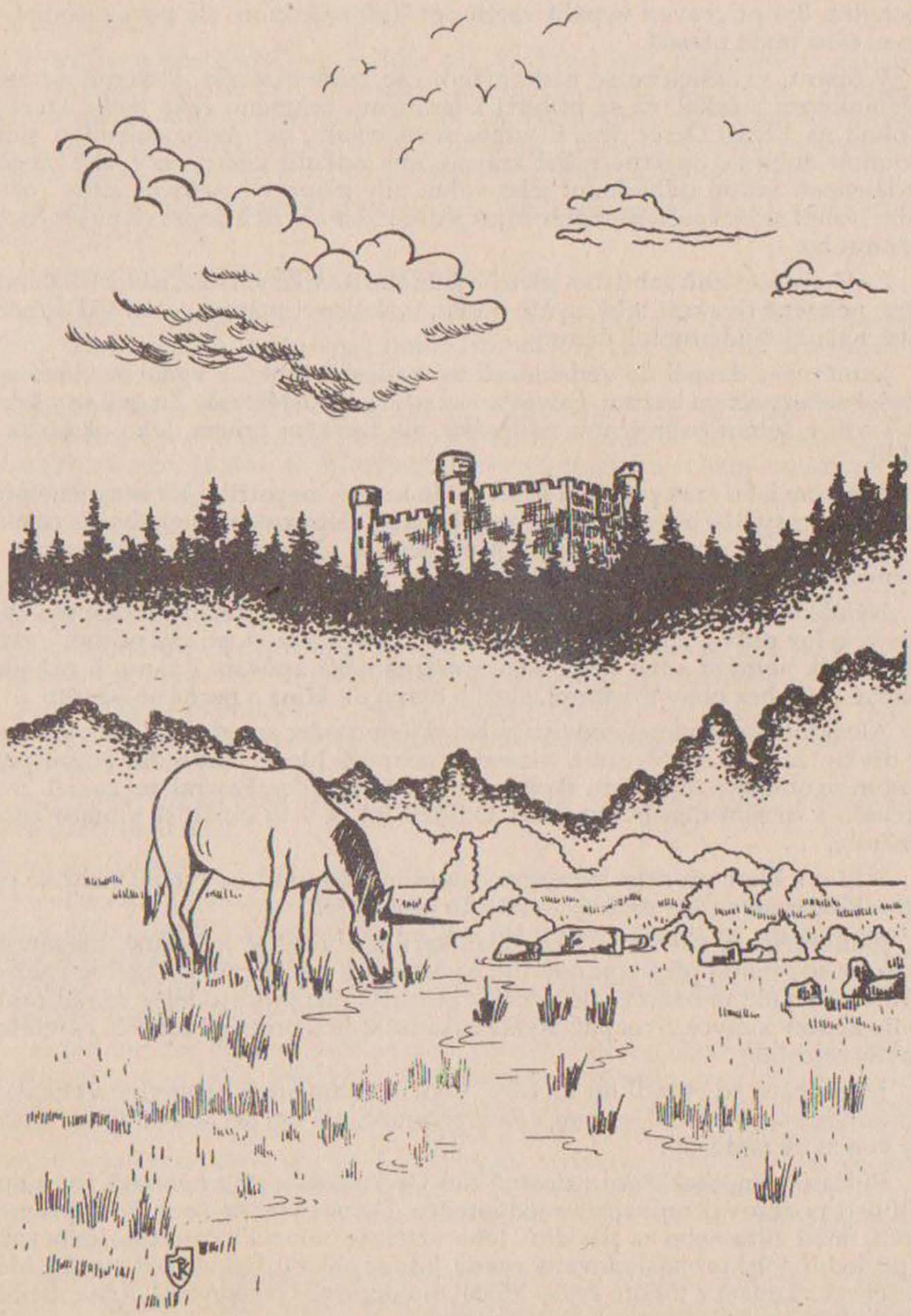
Fawraham znovu kývl. Falur na něj pohlédl v náhlém a skutečném prozření mysli.

"Nemysli si, že to získáš," zasyčel. "Tohle ti k tomu nepomůže."

Fawraham pokrčil rameny, protože mága nepochopil. Teprve když opouštěl vlhké podzemí, všiml si bledé dívky, postávající v rohu, za stolem plným křivulí.

Vyplašený Frid nechápal, proč se host, když vyšli na nádvoří, hlasitě rozesmál.

Bílý cár mlhy se pomalu měnil v konkrétní tvary. Jednorožec se blížil a Fawraham v sobě potlačil vzrušení. Znovu se přesvědčil, že pět připravených šípů leží na dosah ruky. Přejel prsty po opeření, aby se ujistil, že vytáhl z toulce opravdu ty, jejichž hroty včera opatrně vkládal do misky s jedem. Jeden z nich nyní uchopil a přiložil na tětivu. Musí vystřelit v pravý okamžik a pokud možno



nechybit. Byl připraven vypálit všech pět šípů najednou, ale pevně doufal, že první rána bude přesná.

V oparu, vznášejícím se nad bažinou, se zvíře ztrácelo. Pozorně sledoval bílou skvrnu a čekal, až se přiblíží k jedinému pramenu čisté vody, který se v okolí nacházel. Deset dnů Fawrahamovi trvalo, než zvíře objevil, a stejně dlouhou dobu se opatrně plížil krajem, aby odhalil jeho zvyky. Z bezpečné vzdálenosti musel odhadnout jeho váhu, aby připravil patřičně silný roztok jedu. Neboť nejbezpečnější způsob, jak jednorožce chytit a dopravit na Duks, byl omámit ho.

Za těch deset dnů zabil dva jeleny a jednoho divokého koně, na nichž zkoušel šípy, nejméně dvakrát tolik zvěře uteklo v slabém omámení. Ani teď si nebyl jistý, nakolik bude roztok účinný.

Jednorožec dospěl do vzdálenosti asi padesáti kroků a vydal se vlevo, aby obešel nebezpečnou bažinu. Fawraham z něj nespouštěl zrak. Změnil se v šelmu na lovu, v šelmu ozbrojenou ne tesáky, ale tisovým lukem. Jeho okamžik se blížil.

A potom jeho zrak postřehl něco, co do krajiny nepatřilo. Na bezpečné půdě pod stromy spatřil bílou postavu. Seděla na padlém kmenu, nehybně, s rukama v klíně. Tmavé rozpuštěné vlasy jí padaly na obnažené paže. Fawraham se rozmrzele pousmál.

Někde mezi stromy se tedy skrýval Falur. Ze všech možných dnů si vybral pro svůj lov právě ten, kdy se vydal lovit i Fawraham. A použil přitom - v tom se zbojník nemýlil - ten nejprostší a nejznámější způsob. Pannu, k níž jinak plaché zvíře bez obav přistoupí, složí jí hlavu do klína a nechá se odvést.

Ale lidová pověra neúčinkovala. Když jednorožec zpozoroval nehybně sedící dívku, zarazil se. Strnul a okamžik nehnutě hleděl kupředu. Nasál pach. Potom se obrátil a plavnými skoky se rozeběhl zpátky. Fawraham zaklel. Zvíře prchalo a dnešní den byl ztracen. Odložil luk a v tu chvíli se situace znovu změnila.

V křoví, které předtím jednorožec nevšímavě minul, se zvedla přihrblá postava. Půlčaroděj, vida prchající zvíře, to nevydržel.

Jednorožec se skutečně lekl. Zpanikařil a obrátil se k bažině. Elegantním skokem se přenesl přes zrádnou tůň na ostrůvek pevné půdy. Chtěl se Falurovi vyhnout po okraji bažiny, ale nepříčetně hulákající půlčaroděj se snažil zahnat zvíře zpátky k dívce. S rozpaženýma rukama se řítil proti jednorožci. Fawraham na něj zakřičel.

Jednorožec se obrátil do močálu. Vedl si znamenitě, neomylně vyhledával schůdnou stezku. Blížil se nyní k Fawrahamovi, ale ten nechtěl střílet - z močálu by ven zvíře nedostal.

Půlčaroděj nechal křiku a zlostně klel. Dívka seděla stále nehnutě. Fawraham s lítostí pozoroval unikajícího jednorožce. Doufal jen, že se zvíře k pramenu vrátí. Snad zítra nebo za pár dnů. Jeho vztek se obracel k čaroději. Jednorožec, v poslední době pronásledovaný všude, kde se objevil, byl víc než plachý. Může se sebrat a zmizet z tohoto kraje. Močál mu doposud poskytoval dobré útočiště. Až dodnes v něm byl absolutně bezpečný.

Absolutně?

Fawraham nespouštěl ze zvířete oči. Sledoval jeho trasu útěku močálem a podvědomě vycítil, že jednorožec už neprchá před bláznivým čarodějem. Dovedl už odhadnout, na které tmavě zelené ostrůvky by měl jednorožec skákat, ten se však vrhal naprosto nečekaným směrem. Dráha jeho úprku byla podivně klikatá. Záměrně se vyhýbala těm nejlépe rozmístěným ostrůvkům.

Fawrahamovi vytanulo na mysli nebezpečí. Ale jaké? Strnul v předzvěsti nečekaného zvratu.

A přece sebou polekaně trhl, když to přišlo.

Jednorožec dopadl na malý vyboulený trs rákosu a vzepjal se k dalšímu skoku. Odrazil se, ale místo elegantního letu padl na bok. Bělostný hřbet se dotkl špinavého močálu.

Nenápadný ostrůvek vyrostl. Bažina zabublala. Zvíře se převrátilo, našlo pod nohama pevnou půdu a odrazilo se. Těžkým skokem se přeneslo na další ostrůvek. A zůstalo stát, se skloněnou hlavou a tmavým rohem namířeným na narůstající hmotu.

Močál se vařil v divokém víru, uprostřed něhož se zvedalo něco příšerného.

Zpočátku to připomínalo velkou bahenní želvu, ale pod krunýřem, ze kterého opadával nános bláta a černé mazlavé hlíny, rostly velké paťáty se zakřivenými drápy. Uprostřed hluboko vykrojeného štítu trčela protažená hlava, ozbrojená čelistmi plnými ostrých zubů. S hlasitým mlasknutím se vynořily silné zadní nohy, netvor se na ně postavil a zapřel plochým ocasem.

Zařval. Vichřici podobný hřmot se rozlehl okolím a vrátil v ozvěně. Jednorožec udělal krok zpátky. Zůstal nehnutě stát, jenom špicí rohu sledoval zvedající se hlavu příšery.

Netvor byl třikrát větší než on a neskonale lépe vybavený. Několik okamžiků si prohlížel svou oběť.

Potom zaútočil

Prudce udeřil hlavou. Jednorožec zatancoval na ostrůvku a živému kladivu uhnul. Přitom sekl rohem. Příšera trhla hlavou a vzápětí se ohnala znovu. Jednorožec opět bodl. Nemělo to žádný účinek. Netvor zařval. Bílý protivník nadskočil a obrátil se ve vzduchu. Příšeru zasáhla ostrá kopýtka a vzala jí chuť na rychlé útočení. Oba strnuli a hleděli si do očí.

Pak jednorožec vyrazil. Vrhl se mezi smrtelně nebezpečné paťáty a zabořil roh do netvorova krku. Stačil ho vytrhnout těsně předtím, než obluda sevřela pazoury. Drápy mu potrhaly kůži na krku. Netvor pokračoval v protiútoku a znovu se střetl s tvrdými kopýtky. Odpor kořisti ho zmátl. Strnul a přihrbil se. V nepříliš rozumné hlavě se vylíhla myšlenka na návrat do bažiny. Než se stačil rozmyslet, jednorožec neohroženě udeřil znovu. Další švihnutí kopyty a obrat zpátky. Špatně si však vyměřil skok a dopadl na okraj ostrůvku. Sklouzl a zabořil se do bahna.

Netvor se ohnal tlapou a bílé zvíře se zřítilo do močálu. Pomalu se začalo propadat. Netvor se narovnal a natáhl pazoury, aby jednorožce vtiskl hlouběji do bahna.

V tom okamžiku roh na jednorožcově čele slabě zazářil. Příšera se zarazila. Roh zářil stále silněji a zvíře se pomalu vymaňovalo z beznadějného postavení. Předními nohama se zachytilo ostrůvku a začalo se škrábat na pevnou zem.

Obluda pozvedla nohu a přesunula se vlevo. Věděla, že zářící roh je nebezpečnou zbraní, a chtěla zvíře napadnout zezadu, než uvolní z bahna svou druhou zbraň - kopyta. Jednorožec byl téměř na ostrůvku, když se netvor rozhýbal k dalšímu útoku.

Vzduchem prosvištěl šíp.

Neškodně sjel po krunýři, ale Fawraham vzápětí poslal další, který probodl netvorovi kůži na krku. Obluda se otočila.

Ale další protivník byl z dosahu, stál na skalisku u pramene. Rozevřela tlamu, aby na něho aspoň pustila hrůzu, a na ten okamžik Fawraham čekal. Rychle zamířil a vypustil další šíp. Trefil přesně tam, kam chtěl - do měkkého patra.

Řev se změnil v bolestné zaskučení. Jednorožec se zatím vyškrábal na ostrůvek.

Jed, který vnikl do netvorova těla, mu nemohl příliš ublížit - byl určen k omámení mnohem menšího jednorožce. Přesto účinkoval. Pronikl do mozku a příšeru poněkud otupil.

Jednorožcova zbraň zářila jasným světlem. Otočil ji proti příšeře, ale neměl sílu k útočení, jen opatrně uskakoval před malátnými údery. Tvor z bažin mával pařáty a snažil se vystoupit na ostrůvek. Chtěl kořist zatlačit zpátky do bahna. Opatrně, aby nenastavoval zranitelný krk, se hrudí opřel o pevnou půdu a pomalu se sunul kupředu. Jednorožec krok za krokem ustupoval.

Když pod zadními nohama ucítil bažinu, odhodlal se k zoufalému pokusu. Sklonil hlavu a zaútočil. Netvor se stáhl. Dlouhý krk ukryl pod krunýř. A sunul se dál. Jednorožec, už ne bílý, ale špinavý a zatížený vrstvou bláta, byl v zoufalé situaci. K úskoku mu chybělo místo. Tvrdou čelní kostí nepronikne ani rozzářený roh. Netvor natáhl pařáty.

A jednorožec skočil. Dopředu, jinam nemohl. Neohrabaným odrazem se vznesl vzhůru, zahrabal zadními nohama po okraji netvorova krunýře a těžkopádně se z něj odrazil k dalšímu skoku. Dopadl na okraj nejbližšího ostrůvku, vyškrábal se na něj a zoufalým pohledem hledal další. Skočil. Potom se unaveně otočil a nehybně sledoval netvora, škrábajícího se na pevnou zem.

Fawraham znovu vystřelil, nyní naprosto bez účinku. Vztekle zanadával a spustil luk. Obluda se postavila.

Odhalila černý, zvrásněný spodní pancíř, pokrytý slizkými, hadovitými příživníky, vezoucími se s netvorem od kořisti ke kořisti. Na čistém vzduchu se svíjeli, mrskali sebou a odpadávali. Netvor se zakýval a zahučel. Znovu vysunul hlavu na dlouhém krku a potom se převrátil dopředu. S mohutným plesknutím padl do močálu.

Směrem k jednorožci. Kladivovitá hlava si ho dlouho prohlížela, než se i ona ponořila do černého bahna. Zvíře se zatřáslo a strnulo. Záře jeho rohu pohasínala.

Fawraham pozorně sledoval bažinu mezi černou skvrnou, kde se netvor ponořil, a jednorožcovým ostrůvkem.

Ale nebezpečí pominulo. Příšera svůj lov vzdala.

Jednorožec se otočil a vracel se na pevnou půdu. Byl vyčerpaný. Dívka, sedící na padlém kmeni, se doposud nepohnula. Falur zmizel v křoví.

Fawraham stočil zrak na poslední otrávený šíp. Vložil ho na tětivu a pohlédl na ubohé, špinavé zvíře, ploužící se ke břehu.

Ne, tohle by ho zabilo. Opřel se o luk a šíp hodil obloukem do bažiny. V minulých dnech, kdy po nocích stopoval plachého tvora, zjišťoval jeho zvyky a povahu, byl jednorožec navýsost rovným protivníkem. Měl stejné šance.

Ale teď? Fawraham byl zloděj a lupič. Miloval peníze a krev jeho bližních mu ani v nejmenším nevadila. Ale především byl muž svobody. Ctil rovnocenného protivníka a vyrovnaný souboj.

Tisíc dukátů je v tahu, pomyslel si. Povolil tětivu na luku, zvedl ze země toulec a vykročil dolů.

Když vstoupil do lesa a zamířil k Falurovi, spatřil mezi stromy jednorožce. Vyplašeně nasával vzduch a na nejistých nohou se pokoušel zmizet.

Dívka se zatím nepohnula, možná byla pod vlivem drogy, a za ní spatřil Fawraham Falura, pospíchajícího lesem. Půlčaroděj zřejmě ve strachu z netvora utekl daleko mezi stromy.

"Albruno, ty děvko!" zaječel, když spatřil odcházejícího jednorožce. "Proč k tobě nepřišel?"

Fawraham se zasmál, protože jestli existoval zaručený způsob, jak jednorožce nechytit, pak to bylo využití lidové praxe, jak je chytat. Na nevinné dívky, k nimž plaché zvíře dozajista přijde.

"Copak jsi mi neodpřisáhla, že jsi panna!?" ječel čaroděj dál. Potom si všiml Fawrahama, stojícího mezi stromy.

"Dělej něco," zakřičel. "To zvíře utíká."

"Od čeho jsi čaroděj, Falure?" zeptal se zbojník.

"Hlupáku. Copak nevíš, že na jednorožce kouzla nepůsobí? Je slabý. Doběhneš ho. Tak dělej!"

"Právě proto za ním nepoběžím, dědku."

Půlčaroděj byl sice nedouk, ale choval se tak, jak se chovají Mistři - nadutě a rozkazovačně.

"Copak nevidíš tu jedinečnou šanci, šašku!"

"Jestli nemám někoho rád, pak je to ten, kdo mi říká šašku," řekl Fawraham pomalu. Těm, kteří ho znali, by tón hlasu něco napověděl. Falur se s Fawrahamem seznámil teprve před měsícem a neměl čas vedle něj žít.

"Jsi blázen. Ale pro toho jednorožce půjdeš, když tahle děvka zklamala," zahučel výhružně. A vytáhl zpoza šerpy, jíž byl omotán, křivou hůlku. Něco zamumlal. Fawraham se rozesmál.

"Nejsme na jarmarku, Falure. A tomu děvčeti musí být zima."

Čaroděj na něj zlostně pohlédl. Mumlání se opakovalo.

"Ne nadarmo ti říkají půlčaroděj. Něco jsi asi zapomněl."

Každý člověk má slabé místo a Falurovo bylo právě tohle. Zvedla se v něm vlna vzteku a vyslovil zaříkání, které skutečně ovládal. Mávl rukama.

Fawraham měl pocit, jako by v běhu narazil do zdi. Zapotácel se a zvrátil dozadu. Čaroděj se zasmál a kouzlo opakoval. Zbojník se pokusil zvednout, ale narazila do něj další běžící zeď. A třetí.

"Tak co, půjdeš?" výhružně se zeptal Falur. A zase zamával hůlkou. Do Fawrahamovy hlavy vstoupil oheň. Sevřel pevně rty a obličej se mu stáhl do bolestivé grimasy.

"Tím půlčarodějem se zabývat nebudu," řekl mu vítězoslavně Falur, když uvolnil zbojníka z ohnivého sevření. "Když mi okamžitě doběhneš pro jednorožce. Já ho musím mít a ty ostatně také. Co by s tebou asi provedl hrabě, kdybych mu vyprávěl, jak jsi ho nechal utéct?"

Fawraham se pomalu zvedl ze země. V uších mu hučelo. Vykročil k Falurovi.

"Běž, šašku!" rozkázal čaroděj a pro efekt obdařil zbojníka další vlnou nárazů. Lovec se usmál.

"Šašek jsi ty, půlčaroději. Ohlédni se," vyrazil ze sebe.

Falur se pohrdavě ušklíbl a pohlédl přes rameno. Vzápětí se prudce otočil a zamával hůlkou. Vykřikl.

Hleděl do mandlových očí jednorožce a hrot rohu byl nebezpečně namířen na jeho hlavu. Znovu zamával hůlkou a zavřeštěl.

Ať už nelhal a magie na jednorožce skutečně nepůsobila, nebo se prostě nedokázal soustředit, čarodějné umění Falurovi nepomohlo. Strnul a pustil hůlku z ruky. Fawraham si oddychl.

Potom však spatřil nenápadný pohyb mágovy pravice. Pozvolna se spouštěla k pásu, z něhož trčel jílec dýky. Jednorožcovo hrdlo bylo na dosah.

Falur pootočil hlavu, aby se ohlédl po Fawrahamovi. Výraz jeho tváře hovořil jednoznačně. Zbojník zvedl obě ruce a odmítavě jimi zavrtěl. Čaroděj se ušklíbl a prudce trhl, aby osvobodil dýku z pochvy. Fawraham nepřemýšlel. Pozvednuté ruce pokračovaly v cestě nahoru a sáhly za límec kabátu. Dříve, než hrot čarodějovy dýky opustil pás, prolétly vzduchem dva ostré vrhací nože. Jeden se zabodl do Falurova týlu, druhý do ramene.

Čaroděj se bez hlesu zřítil k zemi.

"Byl jsi prostě jenom půlčaroděj," odplivl si Fawraham.

Vytáhl z mrtvoly nože a pečlivě je očistil. Dívka Albruna se konečně pořádně pohnula. Zakryla si rukama obličej a rozvřeštěla se.

Zbojník k ní přišel a podal jí ruku.

"Zvedej se, děvče. Musí ti být zima v těchhle hadrech."

Přijala jeho ruku a přestala křičet. Stoupla si. Fawraham si svlékl kabátec a dívku do něj zahalil.

"Do Duksu už nemůžu, ale nemám tam nic, co bych postrádal. A ty?"

Zavrtěla hlavou. Usmál se na ni.

"Takže vyrazíme někam jinam. Se mnou se neztratíš."

"A... on?" pípla a ukázala na jednorožce.

Zvíře pohodilo hlavou a vykročilo k napajedlu. Fawraham mu pokynul rukou a obrátil se k Albruně.

"Čert vem hraběte a jeho tisíc dukátů. Zrovna jsem si vzpomněl na místo, kde mě ještě neznají."

ilustrace Jarda Kocourek

Za Bílou řekou

Pavel Houser

Motto: Divošství je přirozeným stavem lidstva. Civilizace je nepřirozená. Je to jen momentální shoda okolností a souhra náhod. Divošství a divochům však bude patřit konečné vítězství.

R.E.Howard

Pěna na říčních vírech nedaleko severního pobřeží byla bílá. Nebe bylo šedé, protože jen zřídkakdy prosvitlo mezi mraky slunce, a zdálo se, že v noci je zase naopak spíše šero než skutečná tma. Šedou barvu měla i zem a nebylo daleko od pravdy tvrzení, že ani listy hustě rostoucích stromů nejsou zbarveny zeleně. Na pobřeží se snad občas nacházel jantar, ale písek, v němž se bohatství nalézalo, neměl barvu, na které by mohly spočinout lidské oči. Kdo přišel do té krajiny, pohlédl nejprve na oblohu, přejel lhostejným pohledem dále k zemi, nezaujatě si prohlédl hustou hercynskou divočinu i zrádné bažinaté vřesoviště, zrak však nikde neutkvěl a nedovolil pocítit žádný cit, lásku ani nenávist.

Ti, kdo zde žili od nepaměti, nosili v sobě jakousi lhostejnost k jakékoliv bolesti i radosti, ať už se týkala jich samotných nebo kohokoliv jiného. Zdáli se být jiní než ostatní lidé, včetně sousedních barbarských kmenů. Dlouhými lety pěstovaná pochmurná tvrdost vůči nepřátelům se civilizovaným lidem zdála být krutostí.

Bojovníci se obvykle nevrhali do bitev s řevem a pěnou na rtech, ale za táhlého zpěvu. Pochodové písně seveřanů byly zoufale pomalé, jejich monotónnost obracela mocná vojska v panice na útěk. Je ale pravda, že většina z těch, kteří vše přežili, říkali, že na vině nebyla ani tak taktika či statečnost barbarských kmenů, ale strašlivý vzhled krajiny, její jednobarevnost. Nikdo ale neopomněl dodat, že ne celá země je šedá.

Pěna na říčních vírech nedaleko severního pobřeží byla totiž bílá a podle toho dostala řeka Albis i jméno.

Na jihu se postupně střídaly říše a byly vždy pohlceny nekonečným proudem času. Kupci vyrážející na sever získávali mnohdy značné bohatství plynoucí z obchodu s kožešinami a otroky. Ne každý se vrátil, mnoho z nich bylo zabito v té nehostinné krajině, aniž se kdo dozvěděl, jaké pohnutky vedly barbary k tomuto činu. Kdo se ale ze severu dostal zpět, ten vyprávěl, že seveřané žijí stále stejně. Jejich živobytím byl hubený dobytek pasoucí se na rozlehlých blatech, chudá úroda žita a ovsa jen o málo překračující setbu a v nouzi, která se zde pravidelně dostavovala se zimou, i to málo, co mohl poskytnout divoký les.

Žádného z jižních králů, ani ty, kteří se nechávali pyšně titulovat jako vládcové Čtyř světových stran nebo si přivlastňovali božské pocty, nikdy nenapadlo pokusit se připojit tu divočinu ke své říši. Jednoduše to neslibovalo žádnou kořist a tak ti, kdo vládli civilizovaným lidem uprostřed veškerého pohodlí a přepychu, pohlíželi na chudé barbary s hlubokým pohrdáním, takovým, jaké si snad ve skutečnosti ani nezasloužili. To, že na severu jsou kováři schopní vykovat v ohni z dubových kmenů zbraně, jež se vyrovnají těm nejlepším na světě, a i to, že vědmy a věštkyně severu vládnou obrovskou mocí, to vše se ovšem ukázalo až mnohem později.

Stalo se totiž, že zatímco bohatství jihu rostlo, v Tetoburii a Hercinii, jak se země na obou březích řeky Albis nazývaly mezi učenci císařského dvora, nastala chudoba. Mořské vlny začaly ukrajovat z polí na pobřeží, zvěř v lesích i dobytek na pastvinách hynuly, zimy byly stále studenější a v létě zase téměř neustále pršelo. Část barbarských kmenů byla nucena hledat si novou zemi a vydala se k jihu skrz průsmyky Padonských hor až do Cispadonie.

Tažení Teutonů a Kimbrů vneslo do řad národů obývajících pobřeží jižního Vnitřního moře děs. Obava z možného opakování nájezdů nezmizela ani tehdy, když byli vetřelci po těžkých bojích konečně potřeni.

Ale teprve tehdy, když císařové města, jež se ve své pýše nazývalo Věčným, soustředili do svých rukou moc nad téměř celým známým světem, odhodlali se nechat své armády vpochodovat do příšeří šedých severních lesů. Zpočátku se zdálo, že i tentokrát plány spřádané uprostřed mramorových sloupů vyjdou. Několik menších kmenů bylo poraženo, pak se ale postup nadlouho zastavil a hranici tvořenou Istrem a Rhenem nebylo snadné překročit. Občas se sice některý z náčelníků za slib vojenské pomoci proti svým rivalům odhodlal uznat formálně císaře za svého pána, někdy zaplatil i tribut ve stříbrných kůžích, ale jakmile se cítil dost silný, rychle na svou podřízenost zapomněl.

Svolal si tenkrát císař Věčného města své rádce a zeptal se jich: "Co je třeba udělat k tomu, aby nás ti šílení bojovníci s meči od krve, ten barbarský pronárod, již nikdy více neobtěžovali?"

A na to mu oni odpověděli: "Pokoř jediným úderem jejich zemi, zašlápni železnou botou hlavy jejich králů. Nech své armády silou slunce a ohně očistit celý ledový sever."

Radili pak služebníci císaři: "Ať jdou podél mořského břehu a stejnou cestou se i vrátí. Hustým lesům je třeba se vyhnout. Žijí tam mnohá podivná zvířata a jen málokdo tam najde cestu. Vaše veličenstvo jistě ví, co by se mohlo stát pak..."

Tu se otázal císař: "Koho však mám určit velitelem svého vojska? Kdo chce získat mou přízeň a právo uspořádat po svém návratu vítězný triumf?" Nikdo z přítomných rádců se neozval.

"Jakže," podivil se císař, "cožpak i cestou podél břehu moře hrozí nějaké nebezpečí? Něco jste mi zamlčeli, nebo máte prostě strach?"

"To jistě ne," odvětili mu oni, "nejsme ale takové pocty hodni."

V té chvíli vstoupil do císařské komnaty muž ve vojenském plášti. Než mohl cokoliv říct, vykřikl jeden z rádců: "Ať jde s vojskem tvůj nástupce, ten je nejspíše této úlohy hoden. Ať barbarský sever pokoří statečný Drusus!"

"A tak se také stane," rozhodl císař Věčného města.

* * *

Ticho spícího vojenského tábora skrytého mezi vinicemi Transpadonie proťal náhle ostrý, chraptivý výkřik. Vojáci určení ke stráži těžce procitli z opojného spánku těch, kdo se minulý večer podívali na dno příliš mnoha pohárům vína, zaposlouchali se do opět ztichlé noci a pak, nevěda, zda je jen nešálily otupené smysly, zavřeli zase oči.

Drusus v tu samou chvíli pohlédl do očí hlubších než ty nejstrašidelnější propasti v útrobách země. Samotné oči snad mohly být součástí ženské tváře, ale při veškeré snaze v ní nebyl schopen rozeznat žádné další rysy.

"Kdo jsi," zeptal se očí, "jsi snad moje smrt?" Vykřikl hrůzou, ale pak už byl zcela znehybněn hypnotickým pohledem i podmanivou mocí bezbarvého hlasu, který mu zněl v uších. V tom hlase slyšel hrozbu a přece nerozumněl jedinému slovu, jen občas se mu zdálo, že vidí sám sebe obklopeného oblaky šedého dýmu. Připomnělo mu to nějaký temný rituál, jeden z těch, které se prý v poslední době provozovaly stále častěji i uprostřed hradeb Věčného města a proti jejichž pronikání z východu nikdo nic nesvedl.

Když konečně zachytil několik slov, pochopil, že slyší útržky zaříkání:

Šedá země, šedá zem
Nikdo nesmí vstoupit sem
Od severní úžiny
Po nehybné bažiny
Naše lesy leží jen
Šedá země, šedá zem

Šedá země, šedá zem
Meči, kouzly bojujem
S tím, kdo proti vůli bohů
Vložil nečistou svou nohu
Kde není noc ani den
Šedá země, šedá zem

Šedá země, šedá zem
Zadrž ještě v cíli svém
Ásové až pokynou
Města věčná zahynou
Vší sláva se stane snem
Všude bude šedá zem

Ve zlomku okamžiku zahlédl ještě obrovskou síň, dubové stoly, u kterých sedí řady zachmuřených mužů s meči a sekyrami u pasů a zlatovlasé přízračné víly roznášejí mezi stoly hořkosladce vonící poháry, pak obraz náhle zmatněl a rozplynul se, stejně jako v prvních paprscích slunce ztichl i hlas zaříkání.

Drusus se probudil.

* * *

Vysoko vzplál oheň v daleké zemi Sánů, když na něj unavení lovci přihodili každý náruč borových větví. Kemien, náčelník kmene, vybídl kulhavého Heikiho, aby si vzal další kus sobí kýty a vyprávěl o svých zážitcích na dalekém jihozápadě. Heikiho příhodám nikdo příliš nevěřil a mnozí se domnívali, že kromě do nohy dostal take nejednu ránu do hlavy, ale když se slunce celé dny ani neukázalo a všude byla tma, poslouchaly se jeho příběhy moc hezky. A tak Heiki spustil:

"Když před dvěma desítkami let šaman vyslovil mé jméno ve' své chýši uprostřed závěsů z kostí, zaplavila mé srdce slabost a já cítil, že umírám. Chápal jsem, že obětí rituálu se stanu pro dobro celého kmene, neboť i když je věčný den, duchové noci musí být neustále usmiřováni. Rmoutilo mne ale, že musím zemřít tak mladý, dříve, než jsem mohl vykonat nějaký hrdinský čin.

Věděl jsem, že šaman zřejmě nemá žádnou z mých věcí, aby mi tak zaklínání mohlo přinést okamžitou smrt. Takhle to bylo ale ještě mnohem horší, cítil jsem, že mi bude pomalu upíjet životní sílu, až ve své bezmoci neudržím otevřená víčka na lůžku z kožešin.

V noci jsem se už zesláblý vplížil do šamanovy chýše a uviděl ho tvarovat nějaký předmět z měkké hlíny. Brzy jsem poznal, že ta věc je lidská postavička. Šaman při tom s očima upřenýma do plamenů neustále opakoval mé jméno. Slyšel jsem své skutečné jméno, takové, jaké získá každý muž při slavnosti návratu slunce a které smí slyšet jen jednou za život.

Šaman pak vzal do ruky svítivou kostěnou jehlici a pomalu ji začal vnořovat do měkké hlíny. Ucítil jsem, jak mi ze strašné rány na hlavě začíná kapat krev. Popadl jsem oštěp a vbodl ho šamanovi mezi lopatky. Pak jsem se dal na útěk, očekávaje pomstu celého kmene.

Ve vrcholícím létě jsem v lese nacházel vždy dost plodů na to, abych se nasytil. I rána na hlavě se mi zahojila téměř stejně náhle, jako se před tím objevila. Postupoval jsem poměrně rychle, nechal jsem se najmout jako veslař na loď tisíckrát větší než naše čluny a po přistání jsem pokračoval dál na jih.

Už se blížila zima, když jsem přišel do míst, kde stromy nejsou tak mohutné, ale zato rostou blíže k sobě a pro všeobjímající křoviny se dá mezi nimi jen těžko projít. Tam mne zajali Marsové - tak se totiž obyvatelé té země nazývali - a chtěli mě prodat jako otroka do kotinských dolů, kde se ze země získává zvláštní kámen, jenž se pak nad ohněm mění v tekoucí kov. V té době přišla zpráva, že se chystá válka s mocným vládcem jižních zemí.

Dozvěděl jsem se, že jižní císař vládne obrovskou mocí a hlavně uměním rozesívat mezi své nepřátele svár, poštvávat jedny proti druhým, bojovat zlatem i zbraněmi, dary i krutostí. Mí věznitelé byli nadto znesvářeni s řadou okolních

kmenů a jednotliví vůdci i mezi sebou. Mnohé kmeny - postupně jsem se dozvěděl jejich jména, byli to Frísové, Svévové, Cheruskové a Chattové - už asi před padesáti zimami s císařem bojovaly. V té době se ještě hranice císařské moci pohybovala mnohem jižněji, nicméně jeho nepřátelé byli tenkrát poraženi a museli ustoupit až za řeku Rhenus.

A pak mi jednoho dne ráno zavázali oči a odvedli mě na lesní mýtinu, kde ze země vyvěral silný pramen. Přinutili mě napít se jeho vody a v té bylo ukryto kouzlo, protože hned po prvním doušku jsem ztratil vědomí.

* * *

Dvě postavy spolu hovořily uprostřed noci. Bojovník s přilbou, mečem a štítem při řeči neklidně popocházel, zatímco žena s tváří ukrytou pod závojem stála naprosto nehybně. Malá lesní mýtina byla ozářena měsíčním svitem a chvějící se vzduch zesiloval každé pronesené slovo.

"Udělali jsme, co jsi žádala," řekl muž. "Nerien, nač potřebuješ toho zajatce? Je zdravý, silný a Kotinové by za něj dobře zaplatili. Nestačí ti pro obětní dýku nějaký odsouzenec, jehož tělo jinak pohltí bažiny?"

"Ne, Wrufte, nic nechápeš," odpověděla úsečně žena a udeřila o zem zkroucenou dřevěnou holí. "Bohové musí okusit krev cizinců, aby jim zachutnala a lačnili po ní. A pak, kdo jiný by se napil z posvátného pramene zasvěceného Ásům? Který muž z vašeho kmene by se podobné svatokrádeže dopustil? Při Ásgardu i Vanheimu, ty snad?" Hůl udeřila o zem a v tváři bojovníka se objevilo zděšení. Přikrčil se, jako by očekával ránu a mimoděk o několik kroků ustoupil.

"Tak vidíš," řekla žena s opovržením, "každý z vás by zemřel strachy dříve, než by mu první doušek vody protekl hrdlem, a jeho tělo by bez života padlo na mýtinu uprostřed háje stromů, v nichž koluje míza Yggdrasilu, stromu života. Teď odejdi a vrať se sem až těsně před východem slunce, neboť jen já vydržím pohled bohů. Brzy přijdou, nedlouho potom, co je zavolám.

Volám tě, Thóre, vzývám tě, Loki, modlím se k tobě, Ymi. Králové obrů, vládci vlků, pánové trollů. Běsnící démoni, zlatovlasí Ásové, modroocí Vanové, zruční Álfové, strašliví Jotuňané, bytosti všech Devíti světů. Mocný Odine! Pohleďte do Midgardu! Okuste krev cizince! Rozsekejte jeho tělo meči, roztrhejte ho svými paťáty a bez života ho nechte pohozené ve větvích stromů!"

Pak Nerien domluvila a zavřela oči, neboť ani vědmě nepřisluší střetnout se svým zrakem s přicházejícími bohy. Třebaže celou noc bylo úplné bezvětří, stromy teď kývaly svými větvemi ze strany na stranu.

Nerien čekala. Když i její trpělivost byla u konce, opatrně se rozhlédla kolem sebe a viděla, že bojovník s přilbicí se už vrátil a nejistě stojí opodál. Mraky postupně pohlcovaly měsíční záři a šero zase houstlo. Heiki ležel nehybně vedle pramene ve stejné pozici, jako před začátkem obřadu. Jeho tělo bylo jako bez života, ale nebyla na něm ani stopa krve.

"Bohové naši oběť nepřijali," řekla Nerien tiše a v jejím hlase bylo znát zoufalství. "Ne dnes, jindy ji budeme chtít," zabouřilo náhle lesem a stromy znehybněly. Mýtina se opět nadlouho pohroužila do ticha.

"Tak," promluvil bojovník, "ale co teď s ním? Vidět posvátné místo nesmí žádný cizinec, aniž by za to zaplatil životem. Ani já nemohl být svědkem celého obřadu. Bohové jeho krev nechtěli, ale můj meč se jí neušpiní."

Zazvonil kov tasené zbraně a muž vykročil vpřed.

"Počkej," zastavila ho Nerien. "Bohové určili, aby žil, a proti jejich vůli nemá smysl se stavět. Ať už nám to připadá jakkoliv divné, musíme teď počkat, až se probere, cokoliv jiného by nám nakonec přineslo zkázu. Ostatně, předpokládám, že byl po celou dobu v hlubokem bezvědomí a nebude si nic pamatovat."

"Ale co s ním tedy uděláme? Nemůžeme ho přece poslat jako otroka do kotinských dolů, teď, když na něm ulpěl pohled bohů. To by na nás tím spíše seslalo nějaké prokletí..."

"Opatři mu zbraň, Wrufte," řekla Nerien. "Ať mu dají meč a sekeru. Zaveď ho ke svému pánovi. Arminius jistě potřebuje nějakého osobního strážce, teď, když se blíží válka a v každém rukávu se může skrývat zákeřná dýka."

* * *

Na bitevní pláň se snesl mrak šípů. Legie se zavlnila, vzápětí opět vytvořila formaci a její sevřené řady se vydaly vstříc nepříteli.

Vojáci ve službách Impéria nevynikali na první pohled statečností a v boji muže proti muži za stejných podmínek by mohli urputným seveřanům nebo úskočným šermířům z východu lehce podlehnout. Ve formaci sestavené z hlubokých řad, která se hned prohnula a hned zase vyrovnala, patřili ale díky železnému výcviku k nejlepším bojovníkům celého civilizovaného světa.

Brnění je dostatečně chránilo před naslepo vypálenými šípy protivníka, ale bylo i dost lehké na to, aby mohli příliš sevřené cizí řady obejít a napadnout z boku. Rychlí, pohybliví a tudíž neopancéřovaní nepřátelé byli zase zkoseni lukostřelbou a dobrými meči z pevné oceli, třebaže vůdci seveřanů a králové na východě měli mnohdy ještě kvalitnější zbraně vyráběné s pomocí kouzel.

Na rovinatém nebo mírně zvlněném terénu až dosud nebylo síly, která by manévrům císařských jednotek odolala. Ve chvílích, kdy došlo ke skutečnému boji muže proti muži, v těch chvílích vojáci Impéria umírali, ale samotná bitva už byla zpravidla dávno rozhodnuta.

Zde, nedaleko břehů Albis, se ale nějaký čas zdálo, že tomu bude jinak. Zdánlivě neuspořádané, chaoticky vyhlížející oddíly protivníka, se náhle spojily a barbaři vztyčili štíty nad sebe; vznikla tak jakási střecha, která zabránila většině šípů zasáhnout cíl. Pak se šik náhle rozpadl, stejně rychle jako se vytvořil, a horda Cherusků se vrhla proti legiím.

Boj byl dlouho vyrovnaný a když se slunce sklánělo k západu, třesk mečů na chvíli utichl. Pak se vojska znovu srazila, čtvercová formace legie se zavlnila, ale tentokrát se už nevyrovnala zpět do hladké řady. Ve středu pole se šik prolomil, vojáci Impéria začali ustupovat a mezi oběma křídly se vytvářelo prázdné pole. Nepřátelé, poháněni nadějí na brzké vítězství, vnikli jako klín do rozestoupených řad.

Vše byl ale jen oblíbený taktický trik císařských velitelů, užívaný s úspěchem už od dob velkých povstání otroků. Ostatně, sami obyvatelé Věčného města takto utrpěli jednu ze svých nejpotupnějších porážek, po které se nepřátelské armády dostaly až k branám jejich metropole. V bitvě vždy vzápětí následovalo rychlé přeskupení záloh, útok jednotek z křídel do středu a past se uzavřela. Nepřátelé zpravidla tento tolik obávaný způsob boje v ryku bitvy neprohlédli a minimálně jejich část se tak nechala legiemi obklíčit.

Ani zde nemohl být výsledek jiný. Stalo se ale, že uprostřed postupu Cherusků se do boje náhle vložil muž kráčející vedle jejich krále. Na první pohled se lišil od statných seveřanů, byl drobné postavy, vlasy měl černé a pleť nažloutlou. Ačkoliv si toho možná sám nebyl vědom, z jeho přilby se náhle rozlil pruh bílého světla a na chvíli se na bojišti vyjasnilo více než za slunného poledne. Obě bojující strany strnuly a nápor Cherusků se zpomalil.

Když se pak bitevní pláň opět pohroužila do šera a legie provedly obchvat, ukázalo se, že v sevření uvízla jen malá část cheruských vojsk. Když bylo jasné, že osud tohoto oddílu je zpečetěn, zbytek Cherusků z bitevní pláně ustoupil.

Příští den zrána přišli cherušští poslové k Drusovi. Ten byl překvapen skutečností, že téměř neporažený protivník prosí o mír. Očekával další tuhou bitvu a teď se zdálo, že může zvítězit bez boje.

* * *

"Viděl jsem, jak se Arminius chystá k boji s císařem. Jeho meč byl ihned po vykování zakalen v krvi otroka a sotva by mu mohl odolat nějaký štít. I já dostal novou sekeru s železným ostřím, takovou, za jakou chtějí obchodníci v naší zemi až pět desítek bobřích kůží. Přesto mě ale všichni kolem ubezpečovali, že jižané jsou vyzbrojeni ještě mnohem lépe a těžko je zatím porazit silou zbraní. Proto Arminius vyslal posly, kteří slibovali všem okolním kouzelníkům obrovské bohatství, poradí-li mu, jak s legiemi bojovat.

Nejmocnější z kouzelnic, vědma Nerien, jejíž tvář jsem nikdy nesměl spatřit, vzkázala Arminiovi po jednookém poutníku, který se náhle objevil uprostřed noci: "Kdo se vypraví vší silou proti nepříteli své země, může zahynout. Odplata mrtvého je jen kouřem stoupajícím z jeho hrobu. Ne každý, komu je dopřán dar vidění, bude šťasten. Města stojí jen tam, kde vládne řád. Je-li vůlí bohů chaos, království hynou, ale stromy rostou dál. A králové to dobře vědí."

Arminius si poselství vyložil tak, že nemá riskovat rozhodnou bitvu, ale počkat raději na lepší příležitost. Řád vždy časem umírá v moři chaosu, civilizace je jenom momentální shoda okolností, Impérium nebude zítra tak silné jako dnes.

Nechá-li vojáky vpochodovat hluboko do své šedé země, jejich bojový duch bude zlomen. Vojáci, uvyklí bojovat u dalekého jižního moře, zešílí hrůzou v nekonečných lesích, a až se zbylí vrátí, děs ze severních krajů ještě vzroste. Je třeba jen zabránit, aby v zemi vyrostly císařské pevnosti. V nejhorším případě odejdou všichni dále na východ. Pravděpodobně bude stačit tím jenom pohrozit, neboť následné stěhování celých národů by natolik zvýšilo chaos, že by to ohrozilo samotné Impérium.

A tu radu vzkázal Arminius i ostatním náčelníkům."

Mír uzavíraný císařem je vždy pouze mírem vítězným, uvažoval Drusus. Může přistoupit na návrhy Cherusků? Vzdát se téměř všech cílů, pro které se tažení konalo? Uzavře-li mír, v šedé zemi nevyrostou pevnosti a ani významní rukojmí nebudou odvedeni k císařskému dvoru. Ne, je třeba bojovat dále. Ostatně, legie už jednou zvítězily, třebaže nepříliš přesvědčivě, a není na světě národa, který by jejich síle odolal.

Ale ostatní radili: "Pouč se z dějin. V celé naší historii byl první mír mírem laskavým. Spokojme se s placením tributu. Poražený nepřítel se tak třeba stane naším spojencem a když ne, příště už s ním bude naloženo s největší možnou krutostí. Oni to vědí, nemohou neznat osud kdysi mocných a bohatých říší, které si naši zdrženlivost vykládaly jako slabost. A co kdyby snad přece splnili svou hrozbu a odešli na východ? Kam by se hnuly kmeny, které tam žijí dnes, a kolik škody by Impériu udělal neklid nedaleko hranic? Jaké hordy z východních stepí by se přihnaly sem?"

"Ale oni něco takového nikdy neudělají," namítl Drusus. "Jenom tím vyhrožují. Nikdo neopouští rád svůj domov a oni jsou příliš pevným poutem svázáni s touto šedou zemí."

"Zoufalství by je snadno mohlo dohnat k takovému činu," odpověděli mu na to rádci. "Nestrachuj se. Včera jsme byli slabí, dnes jsme silní. A zítra? Už dnes nám leží u nohou celý svět a kdyby ti barbaři proti nám pozdvihli zbraň, přitáhne sem naše vojsko dvakrát tak početné. Proč spěchat, vždyť čas je naším spojencem."

"Až dosud byl," povzdychl si Drusus. "Ale ani bohové nevědí, zda tomu tak bude i nadále. Jsme-li dnes silnější než včera, můžeme snad říci, jaký osud nám přinese zítřek?" pomyslil si ještě pro sebe, ale navrhované podmínky přijal.

Když král dalšího kmene nabídl totéž dokonce bez bitvy, Drusus pochopil, že neuzavírá vítězný mír, ale dělá další tah uprostřed jakéhosi spiknutí, hry, která je zahalena závojem. Ten, kdo tahal za nitky celého plánu, byl stále ukryt v neprodyšné tmě. Pobočníci, tušili-li něco, neříkali nic. Drusus neměl sílu vymyslet nějaký protitah.

A pak se v něm něco zlomilo, zákeřný stín se mu posadil na ramena a pomalu z něj vysával životní sílu. Byl jako ochromen a pomalu ztrácel schopnost reálně uvažovat. Na vině nebyly útrapy bojů, snad jedině celá barbarská zem.

Té noci zešílel první voják a čím více se pochodujícím legiím přibližovala Bílá řeka, tím tajemněji znělo za noci zaříkání vědem, které prý uměly chodit i v močálech, nadnášené botami z komářích křídel, tím častěji znělo Drusovi v uších zaříkadlo z jeho snu.

Drusovy obavy rozhodně neuklidnil ani jeden ze setníků, kterému se krátce před smrtí vrátil rozum a v poslední jasné chvilce Drusovi řekl: "Můj pane, temné je zaříkání, jež jsem slyšel ve snech postupujícího šílenství, a k temnotě vede i pomalý proud řeky Albis, ač se říká, že ji pokrývá bílá pěna. Věz, že spatříš-li proud té řeky nedaleko mořských břehů, nebude ti už nikdy dáno uvidět Město na Sedmi pahorcích."

* * *

Slunce klesající dolů po obloze zářilo temně rudě, jako by s sebou přinášelo krvavé poselství. Vojáci ovšem i v nejnepříznivějším znamení viděli jen vítanou změnu proti bezútěšné šedi a s nadějí vykročili vstříc šumění vod vlévajících se na obzoru do moře. Obešli bažinu, nad kterou se vznášely roje bodavého hmyzu, a vstoupili na vlnami otlučené oblázky pobřežní pláně.

Jejich nálada se prudce zlepšila, neboť proklaté tažení se zdálo být u konce. Ani krajina kolem se jim už nezdála hrozná a svému strachu z ní se teď v duchu vysmívali a styděli se za něj. Vždyť vše šlo vlastně snadno, bitvy s obávanými protivníky byly spíše šarvátkami a stály jen málo padlých.

To, že uzavřený mír nebyl nikdy vítězstvím, jen málokoho zajímalo. Vojáci se nezatěžovali starostmi o vysokou politiku, stačilo jim přežít a mít naději, že jim jednou bude přidělen kus půdy na klidném venkově daleko od barbarských zemí.

Zatímco legie hleděly s radostí tam, kde se řeka vlévala do moře, zdálo se všem nepochopitelné, že tolik jejich druhů mohlo zešílet kvůli takové nicotnosti, jako je barva okolní země. Ještě dříve, než rudé slunce zapadlo za obzor, vztyčili u ústí Albis sloup vítězství, podobný těm, které lemovaly Impérium ze všech stran. Nikdo neviděl v šeru počínající noci přicházet stařenu zahalenou do roztrhaného pláště, stařenu, jejíž vlasy připomínaly klubko hadů a svraštělé prsty kořeny stromů. A přece tam stařena náhle byla, jako by snad povstala ze země přímo vedle oltáře, na němž se Drusus chystal obětovat bohům přívětivých jižních krajin.

"Viděl jsi Bílou řeku," zaskřehotala stařena chrčivým hlasem a všichni strnuli ve strachu. "Tvé jméno je zapsáno na druhé straně, tam, kde démoni ryjí runy do hořících skal. Z jejich vůle povstal celý svět a na jejich přání se celý potopí v moři krve. Neuposlechl jsi varování vlastních ani cizích snů a šedá zem bude tím posledním, co tvé oči uvidí. Nespatříš už zdi Kapitolu, jestliže jsi pohlédl do očí vědmy Nerien, služebnice Freji, která ti přikazuje, abys zemřel. Zlatovlasá valkýra ti ale nepodá pohár kouřící medoviny, tvá duše ani zbraň nespočine v síních Valhaly jako ti, kdo padli v boji.

Než se svět utopí v moři krve a zemřou Ásové i Vanové, bude tvůj stín bloudit šedými vřesovišti, šedými, jako je celá naše zem, ale tvůj duch nenajde jako tolik jiných záchranu v šílenství. Já, vědma Nerien, ti nařizuji, abys zemřel beze zbraně, silou kouzel, protože toto je

Šedá země, šedá zem

Cizák nesmí vstoupit sem..."

Nikdo z vojáků se nezmohl na to, aby pozvedl meč. Teprve když rytmus popěvku dozněl a Drusus padl bezvládně k zemi, ti, kdo stáli kolem něj, se s tasenými zbraněmi vrhli kupředu; vědma však zmizela stejně náhle, jako se objevila. Když centurioni poklekli a prohlédli ležícího velitele, zjistili, že dýchá, ale je v hlubokém bezvědomí.

Křísili ho, ale duše se mu už nevrátila zpět do těla, snad bloudila místy známými jen tajemné stařeně. Centurioni zapalili aetiopské kadidlo a pronesli krátkou modlitbu za šťastný návrat vojska a za Drusovo uzdravení. Děkovat

za vítězství už nikoho nenapadlo, jako by si teprve teď uvědomili, že žádného vítězství nikdy nebylo.

Oltář se však nepokryl plápolajícím ohněm - v této zemi vládli jiní bohové, zlatovlasí Ásové a modroocí Vanové, a ani jedni z nich oběť nepřijali. Když kadidlo uhaslo a oltář se rozpadl v prach, bojový duch neporažené armády byl definitivně podlomen.

Legie se zachmuřeně a bojácně vydaly na cestu zpět, bez toho, aby velitelé vyřkli nějaký příkaz. Jen osaměle se tyčící sloup vítězství ukazoval místo, kde noha císařského vojáka stanula na břehu Bílé řeky.

* * *

"Ukázalo se, že nepřátel je příliš mnoho, dosud utrpěli jen málo ztrát, a tak se Arminius na jejich cestě zpátky nepokusil proti nim vystoupit se zbraní v ruce. Když pak poslední legionáři odešli za Rhenus, nechal si mě zavolat a řekl mi:

"Víš příliš mnoho o mých plánech, znáš nejedno přísně utajované tajemství, viděl jsi posvátný háj a pil vodu ze zázračného pramene. To vše by bylo osudné každému, ať by třeba pocházel z královské krve. Vlastní šlechta se už nyní obává mé moci, protože tuší, že jednou nad císařem zvítězím a pak získám takovou slávu a moc, že už se dále nebudu muset ohlížet na mínění našich velmožů. Různí lidé by brzy chtěli využít tvých vědomostí proti mě a myslím, že čas, kdy jsi mi byl užitečný, je u konce. Naopak, nyní představuješ spíše hrozbu. Mohl bych tě dát zabít, neoplácím ale věrnou službu zradou. Kromě toho, ač to možná sám nevíš, na tobě spočívá zvláštní přízeň bohů. Proto si vezmi svůj meč a jdi, odkud jsi přišel. Jsi zase volný."

Dojatě jsem Arminiovi děkoval a vydal se na cestu domů. Měl jsem už dost cizích zemí a doufal jsem, že po tak dlouhém čase bude příhoda se šamanem zapomenuta a kmen mi mé staré provinění odpustí. Návrat byl ale mnohem delší, než jsem předpokládal. Potkala mě řada neobvyklých příhod, několikrát jsem už slyšel zpívat sýčka smrti, ale štěstí mě nikdy neopustilo a skoro bych i uvěřil tomu, že jsem byl pod zvláštní ochranou tamějších bohů.

V námořní bitvě u Raujenu jsem jako jeden z mála přežil ztroskotání naší lodi na pobřežním skalisku, přečkal jsem i sebevražedný útok Rugiů proti Thorově svatyni na Bornholmu a v zemi Venetů se mi podařilo prosekat se z obklíčení, třebaže jsem při tom málem ztratil nohu a od té doby kulhám. Nakonec jsem se ale zase vrátil tam, odkud jsem před dvaceti lety odešel."

* * *

Drusus se celou cestu zpět neprobral z bezvědomí, třebaže se ho dařilo držet při životě. Když však z šedi prosvitl na obzoru majestátný tok Rhenu, Drusus vydechl naposledy, aniž by ze sebe alespoň ve chvíli smrti setřásl kouzelné omámení.

Po patnáct let pak plynul z Hercinie do města za Padonskými horami chudý tribut, aniž by další císařský voják vstoupil do země za Rhenem. A pak, když došla do civilizovaných krajů zpráva o tom, že barbarské kmeny už dále nadvládu Věčného města snášet nehodlají, vypravily se proti nim pod velením Vara nové legie.

Neuposlechli rad starých vysloužilců, nevydali se na dohled severnímu pobřeží, ale údolím Vesery vstoupili přímo do zrádného Tetoburského lesa, kde byli v šeru mezi hustými stromy současně zaskočeni z mnoha stran. V hustém ztemnělém lese nemohli rozvinout způsob boje, se kterým dříve dosahovali tolika úspěchů, a bohové šedé země okusili do sytosti krve cizinců.

Téměř všichni císařští vojáci padli a zajatci byli obětováni Ásům a Vanům, bohům vládnoucím nad celým severem. Zatímco císař ve Věčném městě tloukl v zoufalství hlavou o mramorovou zeď, prováděly nenáviděné vědmy uprostřed lesů a močálů nové obřady, zaříkání mocnější než kdykoliv dříve, zaklínání, které nakonec způsobilo i pád Věčného města, příchod chaosu, zmar a nástup nového Temného věku.

Arminius, který po vítězství požádal o věštbu, dostal však jen černou pohřební stuhu a vzkaz, ktery byl až příliš jednoznačný: "Králi, teď jsi zase ty na vrcholu hory, nechtěj však vědět, co ti přinese zítřek. Oč výše kdo vystoupí, o to hlubší je propast, otvírající se pod jeho nohama."

A i tato slova se měla vyplnit, neboť Nerien vládla velikou moudrostí. Vskutku, o několik let později zahynul Arminius rukou vraha, kterého zaplatili vlastní velmoži, závidějící králi moc a slávu. To se však mělo stát až v budoucnosti a přítomnost byla zatím jasná: Impérium utrpělo první nezdar.

Nebe bylo tenkrát šedé, stejně jako tráva a sníh, který padal z nebe. Varova hlava, odříznutá od trupu Nerieninou dýkou, a těla dalších císařských vojáků, sundaná z obětních kůlů, plavaly v řece. Možná, že se potopí, ale třeba také doplují až tam, kde Albis ústí do oceánu a kde ji pod šedým soumrakem pokrývá jasně bílá pěna.

ilustrace Alois Křesala

Výzva čtenářům

V příštím ročníku zřejmě opět dojde k jistým změnám, ať už rozsahu, formátu či náplně. Nyní máte jedinečnou příležitost tyto změny ovlivnit. Napište nám, co v Dechu draka postrádáte a jak by podle vašeho názoru měl vypadat. Budou-li vaše návrhy aspoň trochu realizovatelné (tj. zvládnutelné autorsky, technicky i finančně), pokusíme se je uskutečnit. Nezapomeňte! Dech draka je tu pro vás a všechny nápady, jak jej zlepšit, jsou vítány (ty nejlepší budou také odměněny).

Roger Zelazny

Když jsem v dubnu tohoto roku psal doslov ke svému překladu knihy Eye of Cat od Rogera Zelazneho, ani ve snu mě nenapadlo, že za necelé dva měsíce bude jeho závěr, bohužel, tak hluboce nepravdivý (Oko kočky, Aradan 1995, str. 265).

Roger Zelazny, jeden z nejoriginálnějších, nejprogresívnějších a nejobjevnějších autorů science fiction post-Campbellovského Astounding období, zemřel dne 14. června 1995 v nemocnici sv. Vincenta v Santa Fe, Nové Mexiko, na selhání ledvin zapříčiněné dlouhodobou rakovinou tlustého střeva.

Roger Zelazny (RZ) o své nemoci věděl a byl dlouhodobě léčen chemoterapeutiky. Díky intenzívní léčbě začala choroba pomalu ustupovat. Podle přítele RZ Georgea R. Martina byl RZ stižen náhlým kolapsem ledvin zcela neočekávaně den před svou smrtí v nemocnici.

RZ, společně se Samuelem R. Delanym, Harlanem Ellisonem, Ursulou K. Le Guinovou a Normanem Spinradem, byli těmi nejskvělejšími démanty na scifistické obloze šedesátých let. Všichni byli Judith Merillovou označeni za "Novou vlnu" americké SF, a to i navzdory tomu, že se svou tvorbou od sebe diametrálně lišili. RZ byl z nich nejplodnějším autorem: v prvním roce své spisovatelské dráhy na volné noze vyprodukoval 16 povídek, z nichž pak deset rozvedl koncem šedesátých let do novel.

RZ se narodil 13. května 1937 v Clevelandu v Ohiu jako jediné dítě v Polsku narozeného Josepha Zelazneho a Iroameričanky Josephiny Sweet Zelazny. V roce 1959 ukončil RZ studium na Cleveland's Western University jako bakalář psychologie a v roce 1962 na Columbian University jako magistr se specializací na alžbětinské a jakobínské dramą. V letech 1960-63 sloužil v Ohio National Guard, v letech 1963-66 pak v US Army. Jednu dobu, krátce před tím, než byl propuštěn do civilu, působil jako psychologický poradce v jednotce pátrající po nezvěstných vojácích. V té době získal zkušenosti jako épée instruktor, studoval také asijská bojová umění, včetně kenda a karate. V letech 1962-69 pracoval jako agent sociálního pojištění ve zdravotní pojišťovně v Clevelandu. Od roku 1969 žil na volné noze jako spisovatel.

V prosinci 1964 (po několika automobilových nehodách, které oba přežili) si RZ vzal za ženu Sharon Steberlovou, s níž se v roce 1966 rozvedl. Na konci téhož roku se RZ znovu oženil, tentokrát s Judith Callahanovou. Měli spolu tři děti - syny Devina (1971) a Jonathana (1976) a dceru Shannon (1979). Rodina Zelaznych se přestěhovala do Santa Fe v Novém Mexiku. V době, kdy RZ zemřel, žili už delší dobu odděleně; RZ žil se svou přítelkyní Jane Lindskoldovou (autorkou studie Roger Zelazny z roku 1993 pro Twayne's Authors Series). Právě Jane, její syn Trent a ještě několik scifistických přátel z místní SF komunity v Santa Fe byli s RZ, když zemřel.

RZ už jako malé dítě chtěl být spisovatelem. V jedenácti letech dostal od svého otce k narozeninám psací stroj. Hned nato začal psát povídky. Podle studie J. Lindskoldové poslal RZ svůj první poloprofesionální pokus, "imitaci Bradburyho Marťanské kroniky", Johnu W. Campbellovi, aniž by si byl, chudák, vědom, že "... Campbell by nikdy nezaplatil někomu, kdo píše jako Bradbury. Hloupoučké neviňátko." Ve svých jedenácti letech psal RZ poezii a publikoval své práce ve školním studentském časopise. V roce 1957 a 59 se stal vítězem Finley Foster's Poetry Prize. Jeho první sci-fi povídka Passion Play vyšla v Astounding v roce 1962. Během poměrně krátké doby se stal neobyčejně plodným autorem krátkých sci-fi příběhů, které občas publikoval pod pseudonymem Harrison Denmark.

Poslední kreací RZ byla trilogie pojednávající o umělé inteligenci Virtú: *Donnerjack of Virtú*, *The Gods of Virtú* a *Virtú, Virtú!* Jedná se o působivý obraz umělé, virtuální inteligence, na jejíž existenci náhodou přijde chlapec jménem Donnerjack. Celá trilogie je vynikajícím příspěvkem RZ k v současnosti velice diskutovanému fenoménu virtuální reality.

Další podrobnosti o RZ - viz Surfing na hřebenu Nové Vlny in Mé jméno je Legie, Aradan 1994, str. 227-233.

Roger Zelazny nezemřel, odešel pouze do jiného, paralelního světa, odkud na nás mává stránkami svých zatím nenapsaných povídek a románů a odkud se buď v převtělení zase brzy vrátí zpátky nebo prostřednictvím někoho jiného bude dále pokračovat v psaní svých vynikajících příběhů, tentokrát ze svého opravdového světa. Čas a příběhy v něm probíhající jsou nesmrtelné.

THANK YOU FOR ALL AND NEVERENDING SCIENCE FICTION, ROGER!

Dittmar Chmelař

Dech draka

DRAČÍ DOUPĚ

Hledání Dorrinu

jeskyně
10.

Hledání Dorrinu

1. část soutěžního dobrodružství pro Mistrovství v DrD 1995

Informace pro družinu

Místo děje:

Království Ertia, před staletími součást říše Zaar. Na východě sousedí s královstvím Miren, s nímž udržuje neutrální, chladný vztah (pozůstatek z doby, kdy se rozpadla říše Zaar a obě království chtěly přístav Fathor -- nakonec se nedohodly a Fathor si rozdělily napůl).

Důležitou součástí obživy obyvatel Ertie jsou dary moře. Proto již po staletí je ostrov Pireos osídlen rodem mágů - počasníků, kteří se starají o to, aby rybáři a obchodníci nebyli sužováni bouřemi a nepřízní počasí. Současným pánem ostrova Pireos je mág Darten.

Zápletka:

Ertii již více než třicet let moudře a spravedlivě vládne král Argimon. Má dva syny. Starší, Nerim, je trochu samolibý, ale až nastoupí na trůn, mohl by být dobrým vládcem. Mladší, Tamil, miluje lov a sokolnictví. Všichni jej dobře znáte, dalo by se říci, že jste přáteli.

Před třemi dny došlo k tragédii - král Argimon se smrtelně zranil na lovu a i když se královský lékař dostavil velice rychle, králův život se mu již zachránit nepodařilo. Celá země je ve smutku a připravuje se na pohřeb.

Do pohřbu zbývá něco přes týden, když vás navštíví posel od vašeho přítele, prince Tamila. Žádá vás, abyste se k němu neprodleně dostavili - jde o záležitost, která může mít pro království zásadní význam. Máte si s sebou vzít vybavení na nebezpečnou výpravu.

K rukám Argimona, pána a správce statků království Ertia

Obracím se na Tebe jako na vládce bohaté říše i jako na dávného přítele. Vím, naše cesty se ji dlouhá léta nestřetly, ale oba jsme ve svém konání cítili dobrou vůli toho druhého. Tví rybáři nepocítili plnou sílu podzimních bouří, tvé kapitány nezahnalo vlnobití na skaliska - a já nikdy netrpěl na Pireu nedostatkem.

Ji nejsem mladičkým elévem a ty nejsi tím holobradým mladíčkem, který se proti zákazu svého otce potají plavil na Pireos a učil se základům magie. Tvůj otec mágy pohrdal, ale na Tobě je vidět, jak hluboce se mýlil - Tvá znalost lidské duše a jejích zákoutí z Tebe udělaly dobrého vládce.

Tenkrát jsem Ti byl učitelem, ale dnes bych potřebával já Tvou radu a pomoc. Budu ale muset začít trochu zeširoka. Je tomu asi tři čtvrti roku, co jsem pocítil uprostřed noci úplňku Výzvu. Již dlouhá léta jsem nepodstoupil souboj mysli, ale tolik jsem poznal, že Síla, která útočila, nebyla srovnatelná s mou. Vůbec jsem nedokázal nahmatat mysl na druhé straně, dokonce jsem nebyl schopen odhalit ani místo, odkud působila. Kdyby mě ona neznámá bytost chtěla zabít, myslím, že by jí to nečinilo nejmenší obtíž. Ale nestalo se a druhý den ráno jsem se cítil jako dřív - snad jen o cosi slabší. A tak jsem připsal onu událost snu, stáří, špatnému žertu nějakého démona, který neměl chuť se vrátit do své Sféry... zkrátka jsem nechtěl uvěřit tomu, že někde mezi námi je kdosi, pro koho je souboj mysli prostou kratochvílí. A pořídil jsem si hůl.

Jenže o měsíc později se ta událost opakovala. Zase ten pocit, že mi někdo přerovnává mozek a já proti tomu nezmůžu nic. A ráno jako minule živý, zdravý - a opět o cosi slabší. Vyslal jsem tedy svého syna a pár jeho přátel, aby se pokusili na pevnině něco zjistit. Vrátili se za několik týdnů, byli u všech mých známých mágů a čarodějů, ale nikdo nic nevěděl, nikomu se nic podobného nestalo. Po přečtení dopisu mi dokonce Manai (jedna moje známá se zálibou v destruktivní magii) odepsala, že senilita není nemoc a jestli trpím poruchami myšlení, ať si na mňák nechám nainstalovat vyšší zábradlí! Já jsem během jejich cesty prodělal další úplněk a rozhodně jsem neměl pocit, že se mi to jen zdá.

O měsíc později bych už Manai neradil chodit mi na oči. To už nebylo jenom oslabení a skončila veškerá zábava, ať už jsem měl do té doby pocity jakékoli - zatím jsem celou tu záležitost považoval za své poslední dobrodružství. Jestlipak sis v nějaké moudré knize přečetl, co znamená zesílení sbalstva, výrazné zlepšení čichu, odpor ke stříbru? Dával jsi pozor, když Ti to ve škole vykládali? To je Lykantropie. Ano, Argimone, Lykantropie. A při tomhle všem jsem se cítil stále slabší. Víš, nějak mě napadlo, že ten, kdo útočí, mě nechce zabít. Že mě chce "jenom" dostat za

hranici, kde budu svým vědomím plnit jeho přání. Příjemná představa. Naštěstí mám ještě tolik soudnosti, že jsem učinil jistá opatření, která by se postarala o mou likvidaci v případě Změny. Ale pojďme dál.

Nějakou dobu jsem se pokoušel sám vyvolat kontakt s onou cizí myslí, ale všechny moje naučené postupy nebyly k ničemu, stejně jako studium všech grimoárů. Nicméně při bloumání knihovnami jsem narazil na staré rodinné záznamy. A mezi nimi mne zaujala jedna poznámka. Vztahovala se k starému rodinnému šperku - Dorrinu. Nebylo toho mnoho - že Dorrin má velkou moc nad cizí mysli při jejím útoku, že odstiňuje vliv cizí mysli, že ho splácal dohromady můj prapra...děd Druo - a že mu ho ukradl jeden z jeho bývalých přátel - jméno bohužel opomněli zaznamenat... Snad kdybych měl Dorrin tady u sebe, dalo by se něco dělat, podle všeho by měl dokázat vyřešit můj problém. Jenže zloděje po tolika letech stejně nikdo nenajde.

Ale jedna možnost tady je. V přístavech ani nikde poblíž nežije žádný slušný theurg, který by mi byl schopen říci, kdo byl tím zloději nebo aspoň kdo stojí za těmi mými úplňky. Ale Ty bys snad mohl svým vlivem dosáhnout na někoho, kdo by mi pomohl, Argimone. Nevím, kolik úplňků ještě vydržím, ale moc jich asi podle rychlosti dalšího průběhu Změn nebude. A pokud nebudu zachráněn já, zkus najít toho, kdo za tím vším stojí - protože asi nebudu poslední.

Bojím se, že i ty jsi v nebezpečí, protože jsi studoval Umění mysli a jsi tím pádem napadnutelný. Budeš-li tedy moci, vyšli někoho, ať získá jakéhokoli theurga v alespoň patnáctém stupni zasvěcení. Najdi ho, nebo budeš vládnout zemi vlků a vlkodlaků.

V přátelství i v úctě

Darten

pán a správce statků ostrova Pireos

Poté, co si přečtete dopis, pokračuje princ ve vyprávění:

"Když pak otec tak nešťastně zahynul, očekával jsem, že můj bratr Nerim jako jeho nástupce splní Dartenovu prosbu. On však neučinil vůbec nic a na mé dotazy odpovídá vyhýbavě. Proto jsem se rozhodl vzít záležitost do svých rukou. Vím totiž, kdo byl oním zlodějem. Kouzelník Qualin, který zemřel před mnoha desítkami let. Nechal jsem našeho starého moudrého knihovníka pátrat v archívech po nějakých stopách, ze kterých by se dalo zjistit, kde bylo Qualinovo sídlo. A podařilo se. Vchod do jeho sídla je v jeskyni pár desítek mil od Ertu.

Svolal jsem vás tedy, abyste mi pomohli. Prosím, vydejte se tam, najděte Dorrin a doručte ho Dartenovi. Ale musíte si pospíšit, do úplňku zbývá jen osm dní. A buďte opatrní, Nerim se chová podivně, občas jako by to ani nebyl on. Nevím, co si o tom mám myslet."

Tamil vám dále slíbí veškerou pomoc. Dá vám koně, doplní vybavení, příp. zbraně - z královské zbrojnice si každý může vzít jednu ruční, případně i střelnou zbraň (s padesáti střelami); samozřejmě též zbroj nebo štít.

Druhý den ráno vyrazíte z města a za soumraku se dostanete k jeskyni, kde má být tajný vchod do Qualinova sídla.

Informace pro PJ - pozadí dobrodružství

Před mnoha desetiletími...

Pokaždé, když nastal úplněk, začal kouzelník Qualin pociťovat příznaky podobné mentálnímu útoku. Marně se snažil bránit, ale útok vždy za nějakou dobu sám od sebe ustal. Přesto byl Qualin měsíc od měsíce slabší a navíc na sobě začal pozorovat známky lykantropie.

Protože veškeré pokusy o léčbu selhaly, obrátil se Qualin na mága Drua s prosbou o zapůjčení mocného artefaktu Dorrin. Byl však odmítnut, a tak se rozhodl Dorrin ukrást. Najal si na ten úkol družinu dobrodruhů, ta mu však přinesla nesprávný artefakt - Dellin, také mocný, ale přece jen slabší. Na ochranu před neznámým útočníkem nestačil a Qualin, když cítil, že nedokáže déle vzdorovat, raději zvolil smrt.

Družina, kterou si najal, byla pochopitelně znechucena tím, že ji vyhodil bez zaplacení, a rozhodla se vloupat se k němu a nějakou odměnu si vybrat sama. Narazila však na jeho nemrtvé strážce a setkání nepřežila. Od té doby zůstalo Qualinovo sídlo nedotčeno dalšími výpravami dobrodruhů (zejména proto, že o něm téměř nikdo nevěděl).

V současnosti

Útoky na Dartena podniká temný mág-lykantrop Sirhel, který se chce zmocnit vlády nad Argimonovou říší. Za tím účelem si již podrobil Argimonova staršího syna Nerima (pozn. - Sirhel a Nerim jsou tedy jedna osoba ve dvou tělech, v dalším textu budeme tedy jmény označovat fyzické osoby). Když Argimon dostal Dartenův dopis, Nerim i Tamil (mladší syn) byli u toho a rovněž si jej přečetli. Nerim se proto rozhodl uspíšit běh

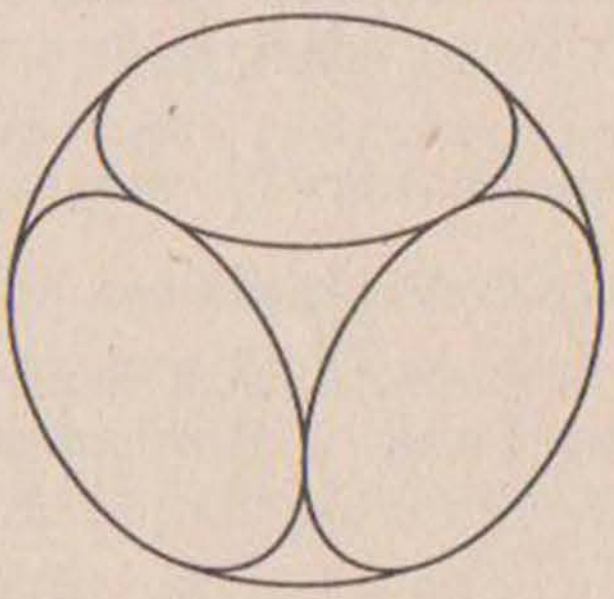
událostí a nechal Argimona zavraždit (samozřejmě tak, aby to vypadalo jako nehoda). Vzápětí rozeslal po celém království své lidi, aby obyvatele (zejména ty vlivnější - starosty, bohaté kupce,...) nenápadně zmanipulovali a přiklonili na jeho stranu.

Sirhel však netuší, že Tamil a Nerim (když ještě nebyl podrobený) vědí, kdo byl tím zlodějem. Před dvěma lety totiž na lovu v lese zachránili starce, kterého napadl medvěd. Jeho zranění však byla natolik vážná, že jim podlehl. Protože se však o něj princové starali až do poslední chvíle, prozradil jim, že v sídle již zemřelého kouzelníka Qualina se nachází vzácný magický artefakt, který pro něj kdysi ukradli mágu Druovi (tento stařec byl jedním z oněch dobrodruhů, měl však tolik rozumu, že se s nimi nevydal na "výpravu pro odměnu", takže přežil). Bohužel však jim už nestačil popsat, kde se Qualinovo sídlo nachází. To však naštěstí na Tamilovu žádost zjistil královský knihovník při důkladném pátrání v archívech.

V podzemí

Popis artefaktu:

Základem je diamantová koule, která je z šesti stran seříznuta, takže vypadá jako kostka se zakulacenými hranami - viz obr.:



Místo chybějících částí je artefakt doplněn do tvaru koule šesti drahokamy různých barev - rubín (rudý), safír (modrý), smaragd (zelený), topas (žlutý), korund (fialový), tyrkys (modrozelený). Za tím účelem jsou jednotlivé drahokamy i diamant zasazeny v záhadném stříbřitém kovu, který umožňuje jejich rozebíratelné spojení.

Pro PJ: Všechny části artefaktu lze snadno odlišit od jiných drahokamů (či imitací) pomocí alchymistova vidění magenergie (obsahují více než 100 magů); je to ostatně jeden z mála způsobů, jak je odhalit v té hromadě napodobenin v Qualinově sídle. Může pomoci též lupič se svou schopností odhadu cenností a jejich pravosti. Další způsoby se postavy dovědí z Qualinova deníku.

Družina se tedy vydává do podzemí získat artefakt. Bez problémů se dostane do jeskyně (vyrazí-li ráno, dojedou tam v podvečer), v níž je tajný vchod do kouzelníkova sídla. A protože vědí, že tam vchod je, můžou ji prohledávat tak dlouho, dokud ho nenajdou (večer trvá hledání 1k6 hodin, pokud počkají do rána, budou hledat 1-3 hodiny).

Poněkud těžší je nalezení otvíracího mechanismu (nenápadnost -10%) - ale pokud se jim to nepovede, může kouzelník "pokusným hyperprostorem" zjistit, jak za tajným vchodem pokračuje chodba. Ať už se dovnitř dostanou jakkoli, chodba je po několika desítkách sáhů zavede ke strážnici (12).

Vysvětlení situace v podzemí

Qualinovo sídlo je vybaveno zvláštní ochranou proti vetřelcům - "falešným patrem", které má vyvolat zdání, že toto je celé kouzelníkovo sídlo. Přitom do těch důležitějších částí sídla se lze dostat pouze pomocí teleportů (nebo hyperprostorem či tajným schodištěm, ale to připadá v úvahu jen pro majitele), které je nutno projít v přesně stanoveném pořadí.

Příklad: pokud by správná kombinace byla LPL, znamená to, že je třeba vstoupit do levého teleportu, nechat se přenést (o sáh šikmo zpět před teleporty), vstoupit do pravého, nechat se přenést a vstoupit do levého. Tím je sekvence ukončena a dotyčný bude přenesen do teleportu uprostřed 2. podzemí.

Při přenosu zpět se postava objeví před teleporty v 1. podzemí.

Tajné dveře z 7 jsou zajištěny Orxanovým zámkem seslaným s magenergií cca 40 magů (fungují na otvírací slovo "quadalquidir", které znal jen Qualin), stejně tak obdobné dveře v 2. podzemí. Všechny takovéto dveře jsou velice dobře maskovány (nápadnost -20%).

Kouzelník Qualin byl zvláštní, dá se říci rozporuplná postava. Byl totiž velice marnivý a měl velkou slabost pro drahokamy (nemusely být pravé, stačilo, když byly pěkně blýskavé a svítivé). Kromě toho na jedné straně bez jakýchkoli skrupulí tvořil Nemrtvé, ale na straně druhé neměl rád zbytečné zabíjení (Nemrtvé měl spíš jako sluhy či hlídače - nekradou, nejedí, nestárnou, nespí,...). I když podle hesla "Účel světí prostředky" trpasličí stavitele svého sídla bez výčitek svědomí zlikvidoval a použil jako materiál na Nemrtvé.

Když byl nucen rozmístit části artefaktu po obvodu svého sídla, uvědomil si, že drahokamy jen tak zasazené ve zdi by mohly budit nežádoucí pozornost (viz deník). Proto se rozhodl je zamaskovat a učinil je přirozenými součástmi vybavení místností, ve kterých se nacházely (původně **9, 17, 20, 21, 24, 26**).

Qualinův deník popisuje situaci v podzemí až do jeho smrti. Nedlouho poté se do jeho jeskyně vydala část družiny, kterou si najal, aby ukradli Dorrin, nespokojena s tím, že nedostala žádnou odměnu, a rozhodnuta vzít si tedy nějakou sama. Dostali se do 1. podzemí (tam se jim podařilo pobít Nemrtvé stráže) a po dlouhém pátrání a experimentování odhalili i funkci teleportů. Při prohledávání 2. podzemí (přitom získali střed artefaktu a dva předměty se zamaskovanými částmi, aniž by tušili jejich pravý význam) však narazili na další Nemrtvé a setkání většina z nich nepřežila. Jen jednomu těžce raněnému se ještě podařilo dovléct do teleportu, ven z jeskyně se však už nedostal - duch, který ho pronásledoval, se přenesl teleportem s ním a nahoře ho poslal na onen svět.

Popis místností:

Celé sídlo kouzelníka Qualina je vytesáno ve skále. Chodby jsou vysoké 2,5 sáhu, místnosti 3-5 sáhů (podle jejich účelu a velikosti). Všechny obyčejné dveře jsou odemčené.

Teleporty jsou sáh široké a sáh hluboké výklenky, na jejichž zadní stěně je zeleně světélkující obrys ruky. Spouští se pochopitelně položením ruky na toto místo.

Jelikož od Qualinovy smrti uplynulo již mnoho let a od té doby podzemí nikdo živý trvale neobýval, je to patrné na jeho stavu (zplesnivělé potraviny, ale i knihy, stopy řádění krys apod.)

1. podzemí

Vybavení místností "falešného patra" není nijak zvláštní či neobvyklé:

1-4 - pokoje pro hosty - lůžko, skříň, stolek, křeslo, lampa.

5 - koupelna s možností horké lázně a dokonce sauny

6 - záchody

7 - Qualinova ložnice - luxusní postel, malá knihovnička, lenoška, stolek, lampa, klec (prázdná, kdysi ji obýval papoušek), stěny pokryté tapisériemi

8 - Qualinova pracovna - stůl, židle, police s nejčastěji používanými knihami (nyní již zplesnivělé a nečitelné)

9 - jídelna a knihovna s běžnou literaturou (beletrie, kroniky, oddechová,...). Strop (5 sáhů vysoko) je vyzdoben imitacemi drahokamů sestavenými do umných vzorů, mezi nimi se však skrývá jeden pravý topas *(z artefaktu)*.

10 - kuchyně

11 - Qualinova laboratoř (ve volných chvílích se jako koníčkem zabýval alchymií, ale spíše v zábavné formě - prskavky, ohňostroje, různé chemické kouzelnické triky apod) - baňky, křivule, kahany,...

12 - strážnice (3 mrtví ghúlové)

13 - ubytování pro stráže - palandy, truhly

14 - ubytování pro služebnictvo - lůžka, skříně

15 - spižírna (jídlo je plesnivé, ale najde se zde pár soudků vína)

16 - studna (voda je chladná a lahodná)

T - teleporty

Chodbami se bezcílně toulají 2 duchové (viz výše). Základní pravděpodobnost setkání s nimi je 15%, ověřuje se každé 3 směny a pokud k setkání nedojde, stoupne o 5% (max. na 50%). V okamžiku, kdy k setkání dojde, je družina informována, že zahlédla duchy. Ti během 1-2 kol zaútočí.

Jeden duch je velikosti A, druhý velikosti B. Větší duch si věří a útočí stále, dokud to jde. Menší duch zaútočí, nechá na sebe zaútočit a skryje se ve zdi.

V tomto patře je ze všeho nejdůležitější mrtvola dobrodruha (resp. to, co zbylo - šaty a standardní vybavení) ležící v chodbě blízko západních tajných dveří k teleportům. Kromě toho, že by její poloha měla být nápovědou pro hledání tajných dveří, má "mrtvola" u sebe (mimo jiné):

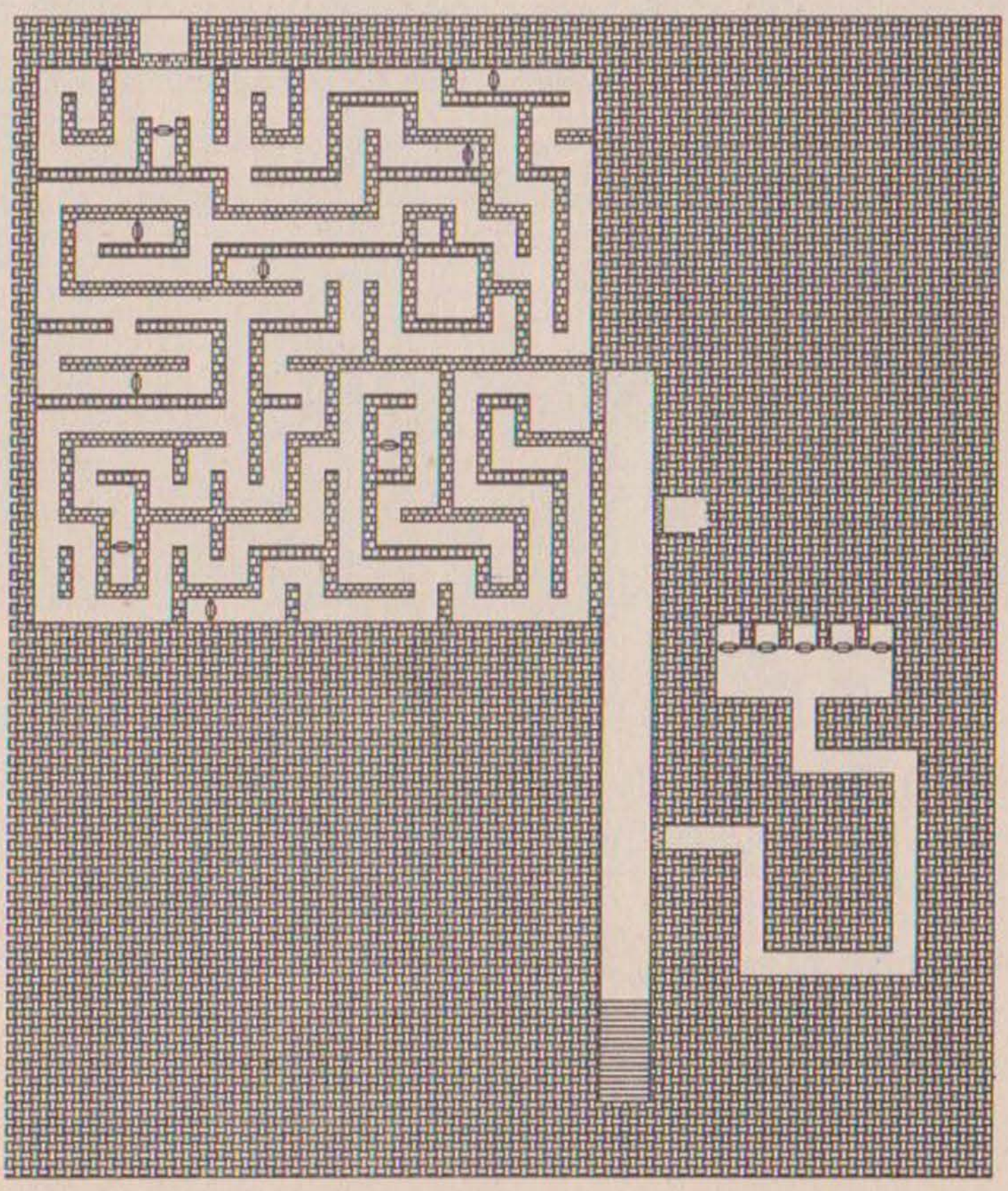
- kousek pergamenu s literami LLPL *(určují správnou kombinaci vstupů do teleportů)*,

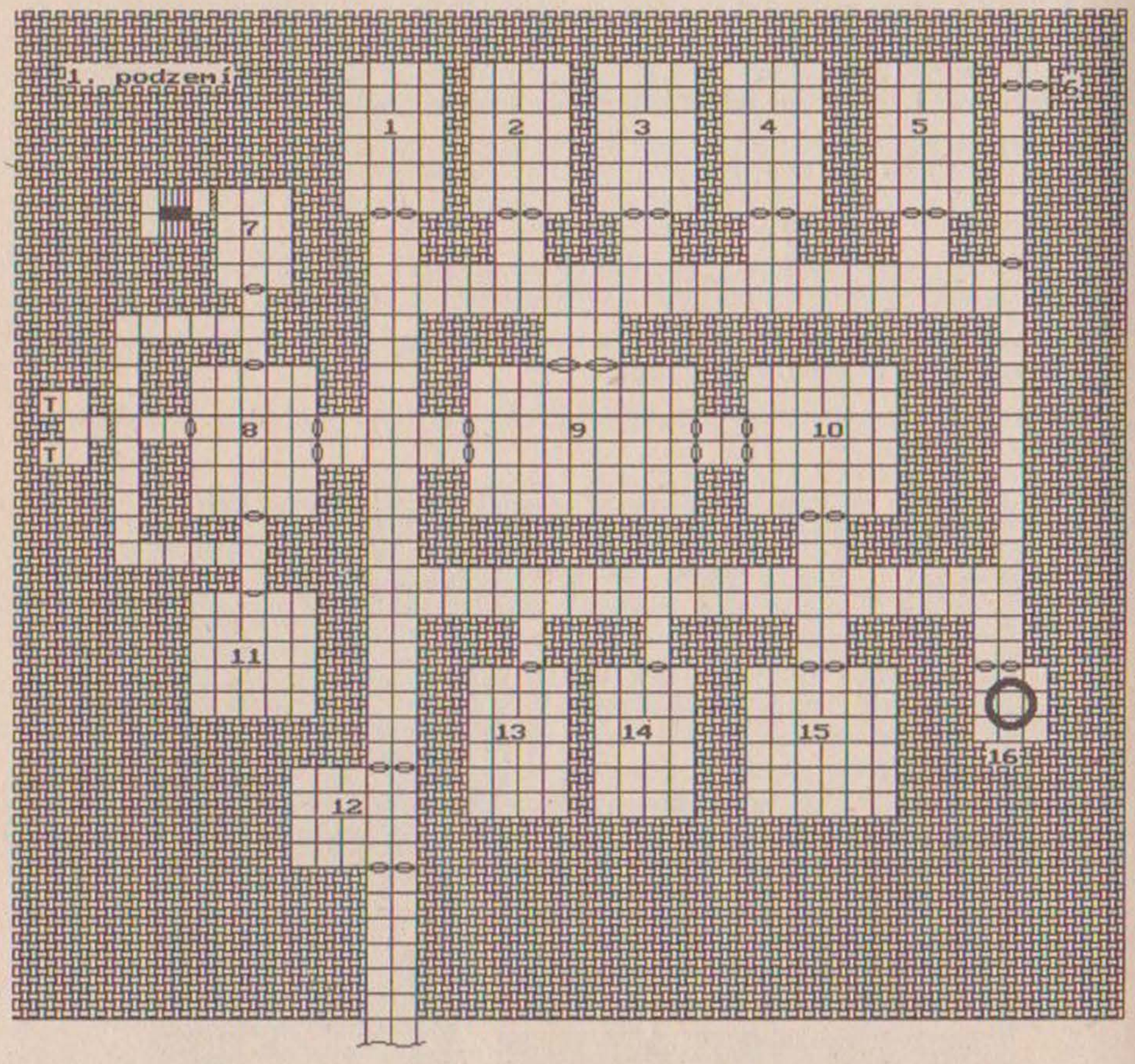
- diamantovou krychli na řetízku (*střed artefaktu)*,

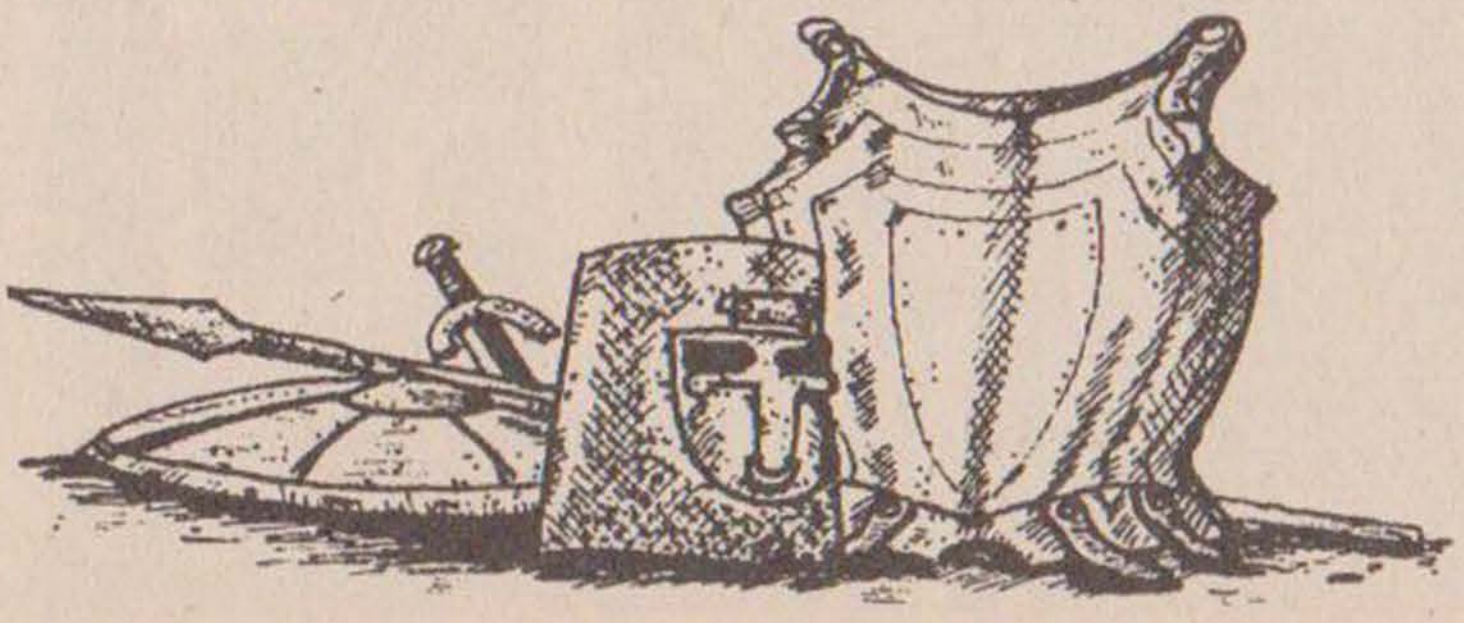
- stříbrný meč s jílcem vykládaným drahokamy - do čepele blízko jílce je z každé strany vsazen rubín *(jeden z nich je ovšem částí artefaktu)*,

- truhličku se šperky - mezi nimi je mj. stříbrný přívěšek ve tvaru slunce s tyrkysem *(částí artefaktu)* uprostřed

- pergamen s náčrtkem podzemních chodeb Dartenova hradu a poznámkami o některých pastech:




1. podzení
1
2
3
4
5
6
7
T
T
8
9
10
11
12
13
14
15
16

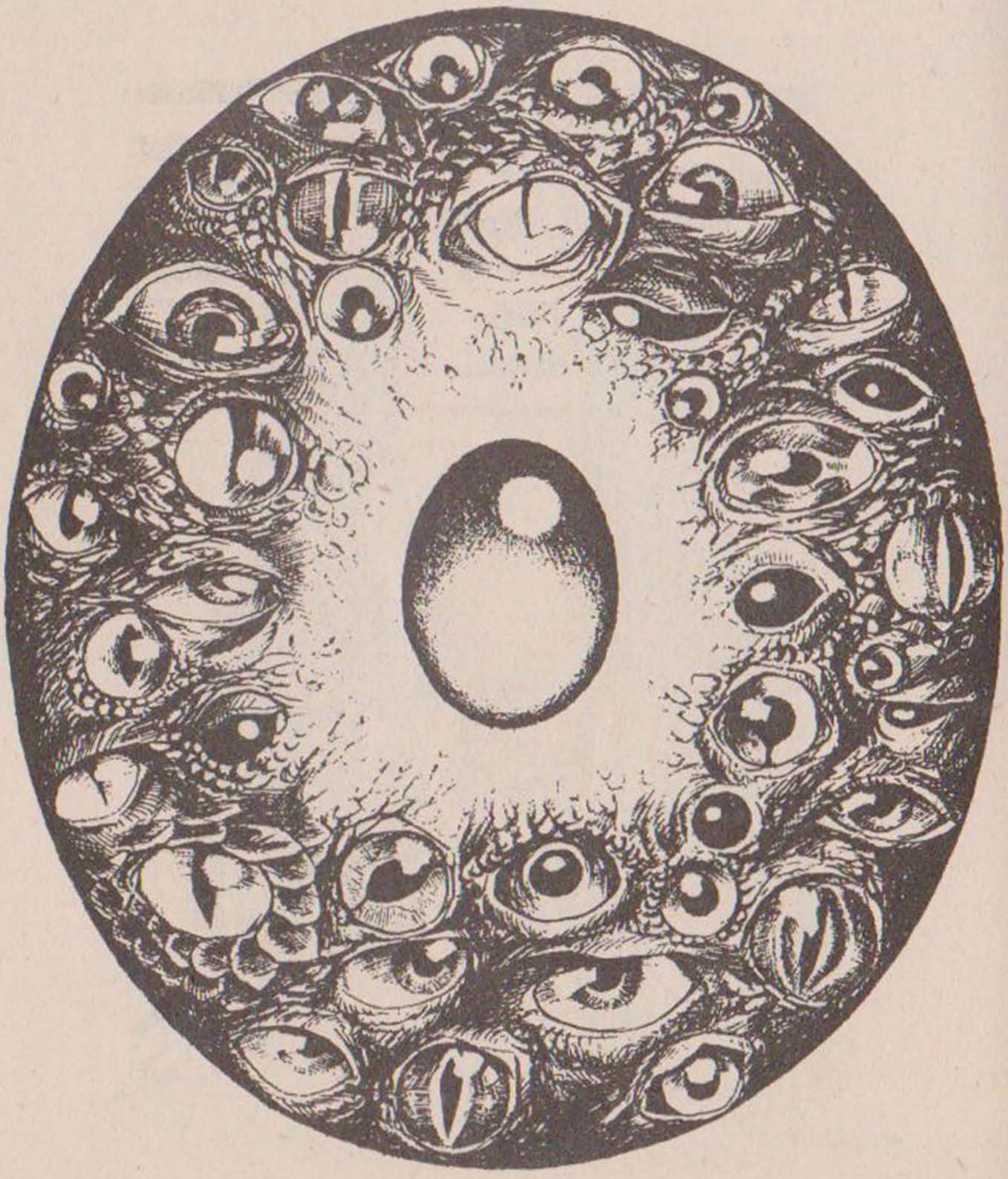


Dračí galerie

· Tomáš Kučerovský ·

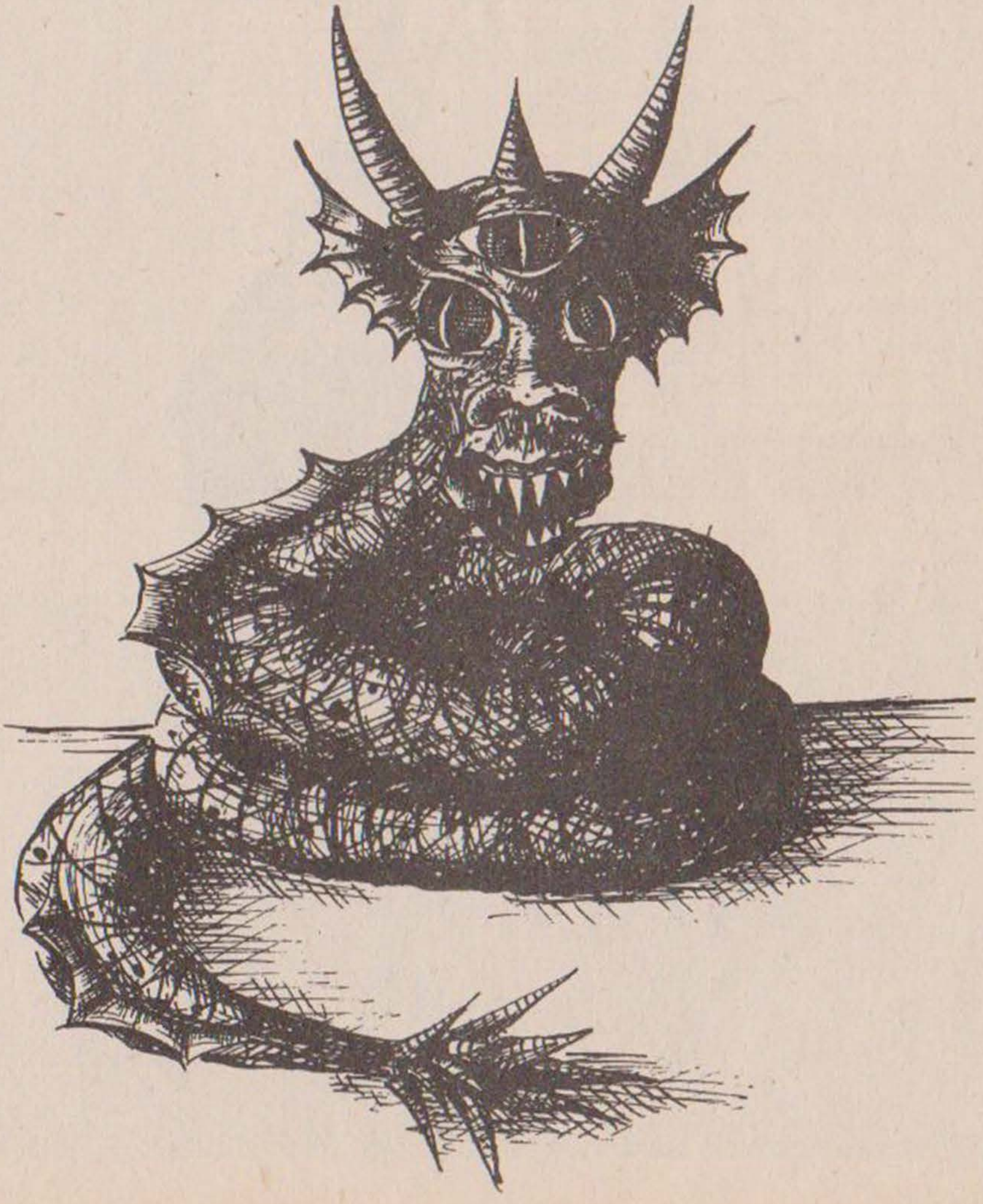
Dračí galerie

· Tomáš Kučerovský ·



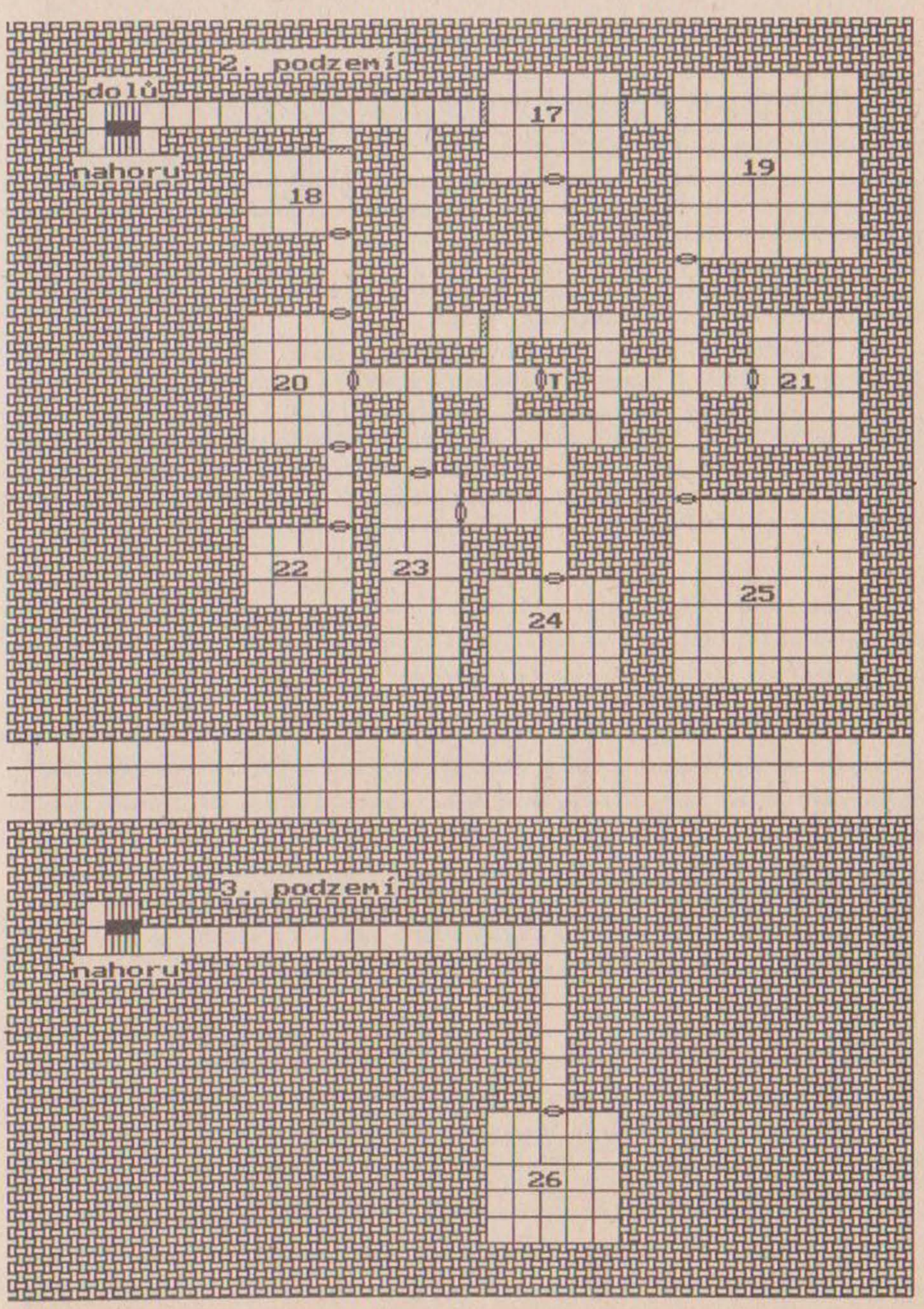
Dračí galerie

· Vlasta Lohrová ·



Dračí galerie

· Jarda Kocourek ·


2. podzemí
dolů
nahoru
17
18
19
20
T
21
22
23
24
25
3. podzemí
nahoru
26

2. podzemí

V chodbách se povalují zetlelé mrtvoly zbytku neúspěšné družiny a zabitých Nemrtvých. Volně se zde potulují přeživší Nemrtví - ghúlové (4-8), duchové (0-2). Počet a parametry Nemrtvých nechť si upraví PJ podle schopností družiny. Zatímco duchové družinu okamžitě napadnou, s ghúly je možné vyjednávat - je ovšem třeba zvolit správnou taktiku, aby nepojali podezření; krom toho stejně je jednodušší a rychlejší je zabít.

17 - pokladnice. Nyní poněkud vydrancovaná, většinu opravdových cenností mají u sebe mrtvoly z neúspěšné výpravy.

18 - "skladiště" Nemrtvých (zde byli shromážděni ti, pro které Qualin zrovna neměl upotřebení) - ti jsou nyní většinou rozptýleni po chodbách.

19 - víceúčelový obývací pokoj kouzelníka Qualina - ložnice, pracovna, knihovna, jídelna,... Veškeré vybavení je velice přepychové (nebo tak alespoň vypadá). Na lůžku leží vyschlá mrtvola se stříbrnou dýkou vězící v krajině srdeční. Na stolku u lůžka postavy najdou knihu v kožené vazbě - Qualinův deník. V něm se dočtou toto:

Nevím, jak začít. Vždycky jsem si myslel, že deník si vedou zamilovaní, profesionální svůdci a vůbec takové ty neperspektivní typy... Ale teď, když se zřejmě blíží smrt ve své ne právě příliš příjemné podobě, cítím nutnost varovat toho, kdo by moje zápisky našel, před Ním.

Ten, koho nazývám On, se poprvé projevil asi před deseti úplňky. V noci úplňku mne tenkrát srazila vlna podivné slabosti, jakou jsem dříve zakusil jen jednou při souboji mysli. Ale to také byla jediná podoba se soubojem tohoto druhu - protivník jako by zůstal skryt a na jeho mysl nejen že nebylo možné zaútočit, ale dokonce ji nebylo možné ani nalézt. Onoho prvního úplňku výrazná slabost pominula po poměrně krátkém čase, ale trochu jsem zeslábl. Jak pošetile jsem nakonec tuto příhodu připsal stáří a pohrdl návrhem starého Garua, abych vyslal posla k Agrupovi, theurgovi z Přístavu. O úplněk později se příhoda opakovala, dokonce se ztrátou paměti, která trvala několik minut a celkové oslabení mého těla se zvětšilo. I tentokrát jsem byl přesvědčen, že hlavní příčinou je blížící se smrt - samozřejmě ve své přirozené podobě.

Jenže o dva úplňky později se na mně začaly, byť velmi zřídka, při pobytu mimo obydlí projevovat příznaky Změny. Povolal jsem ihned přítele Murrdoga, aby ověřil, zda nejsem postižen lykantropií. Murrdog skutečně příznaky našel, leč ukazovaly ne na chorobu, ale na celkovou přeměnu, která se zdála být podnícena onou podivnou slabostí o úplňcích. Léčba, kterou mi Murrdog předepsal, sice na dobu mezi úplňky omezila projevy Změn, ale tím horší byla noc o úplňku - sloužící prý slyšeli z mých pokojů vytí a řada z nich odešla. Teď zůstal jen Garu, se kterým jsem vyrůstal.

V dávných dobách jsem navštívil Drua, Nejvyššího strážce bouří, na jeho ostrově, a viděl jsem mnoho mocných artefaktů, jejichž tvůrcem byl. Jedním z nich byl i Dorrin, amulet mocnější nad jiné, neboť léčil mysl

i tělo a zabraňoval cizí vůli škodit tomu, kdo amuletem vládl. Dorrin prý dokonce propůjčoval Sílu těm, kdo byli mysli zraňováni, aby Sílu cizí mysli obrátili zpět na škůdce. Vyslal jsem proto k Druovi poselstvo s pokornou prosbou o zapůjčení onoho amuletu. Druo nejen že amulet neposlal, ale nechal dokonce mé posly vyhnat z ostrova jako služebníky cizí mocnosti. Jako by ten starý kašpar zapomněl, co jsem pro něj dřív udělal.

Jenže Druo neví, že mám k dispozici mapy jeho podzemí - svého času tady byl jeden z jeho potomků v krajní finanční nouzi, neboť tatík byl pěkný škrtil. Zaplatil jsem mu za informace o umístění schránek a přístupových chodbách a plán jsem někam založil, aby ho nedostali do rukou lapkové - tenkrát jsme s Druem sice nebyli zrovna nejlepší přátelé, ale vzájemně jsme si cosi dlužili. Ale teď tu popis schránky Dorrinu leží přede mnou, v mapě jen malá tečka, od vstupu druhé dveře zleva, třetí řada, pátý kámen...

Takže mi nezbylo nic jiného, než dát dohromady všecho schopnou bandu prostřednictvím Dewera, mého bývalého lovčího - měl by během několika dní dorazit. Pak dostanou potřebné instrukce a v nejlepším případě by Dorrin mohl být během několika týdnů můj.

Prozatím jsem se rozhodl zapsat všechny události. Pro sebe, budu-li uchráněn, pro jiné, nepodaří-li se Dorrin najít.

28.

Za tři dny opět úplněk. Už teď mám pocit, jako by odněkud začínala přýštit Jeho síla - a mám strach, co mě zase čeká. Kdyby to bylo před deseti lety, vysmál bych se tomu a snažil bych se pramen té síly najít, ale teď už nemám sílu a musím spoléhat na Dewera.

29.

Dnes dorazila Dewerova "družina" - velice by mne zajímalo, kde tuhle bandu povaleců sehnal. Skoro mám chuť je zase poslat pryč a zkusit najít někoho ze svých mladších známých, ale obávám se, že na to už není čas. Ze všeho nejhorší vypadá ten, co se vydává za "profesionálního řešitele zámků". Už jsem viděl hodně, ale jestli zloděj dneska tahá bastard, kopí a smečku tří psů, tak jsem skoro rád, že mám smrt na jazyku.

30.

Začínám se chystat na smrt, zejména po dnešní zkušenosti. Dokážu si představit, jak tihle inteligenti budou hledat v Druových sklepeních správné místo. Celý den jsem jim opakoval, jak mají nalézt schránku s Dorrinem a jak ho poznají. K večeru už byli pomalu schopni se dohodnout, které dveře a která řada - na kámen si vzpomínali každý jinak. Nějak nepochopili, že nakonec budou stejně muset pořádně hodit kostrou, aby je Druovi strážní při kontrole nenačapali. Nestojím o to, aby Druo ztrátu zjistil příliš brzy... Mapu jim raději dám s sebou - není co ztratit.

31.

Ráno jsem Dewera vybavil koňmi a vypakoval k přístavu. Za necelé dva týdny by měli být zpátky a teď mi nezbývá než doufat, že donesou to, co potřebuji. S Dorrinem bych mohl čelit Jeho útokům a snad Ho i vystopovat po trase toho zvláštního útoku a zabít Ho. Dnes v noci by opět měla přijít jeho výzva. Jen přežít tenhle úplněk...

5.

Čtyři dny... Včera v noci jsem se probral na severním konci soutěsky stočený jako pes. Málem jsem se nedostal domů, byl jsem příliš slabý na překonání dveří - a na zaostření vůle jsem se strašně potřeboval vyspat. Garu, můj sklepník - a poslední přítel - už zřejmě také odešel.

Sílu, kterou On o úplňku zaútočil, jsem tentokrát cítil už od časného odpoledne. Přepadla mne slabost a nebyl jsem schopen uzavřít svou mysl ani na okamžik - a to i když jsem ze svého pokoje vytvořil téměř magicky i mentálně nedostupnou citadelu. Pak kolem půlnoci všechno zmizelo a probral jsem se až teď v noci. Jediné, co mi ze zmizelých dní utkvělo, je pocit touhy po krvi a pachuť kalné vody na jazyku - bojím se, že Změny jsou velmi blízko svému završení. Ale pokud se toto podezření potvrdí, radějí se sám zahubím...

6.

Dnes odpoledne odplouvá z ostrovního přístavu loď, která by měla mít na palubě Dewerovu družinu s Dorrinem. Snad. Je to moje jediná naděje a Dewer to ví. A je mu víc než jasné, že pokud neuspějí, nedostanou nic. Ale jestli našli na severu tu polorozpadlou zapomenutou kapli, nemohlo se jim snad už nic tak strašného postavit do cesty. Kromě jejich neschopnosti. Dewer ale tvrdil, že se vyzná v navigaci a jeden z členů družiny je hraničář, tak snad... Musím doufat, doufat a ať už je to banda pitomců nebo ne, nezbývá mi, než vyhlížet jejich příjezd.

Odpoledne jsem zjistil, že Garu neodešel. Našel jsem ho u horní studny se stopami vlčích zubů na hrdle.

7.

Je mi zle a cítím, jak mi schází běh po planinách v měsíčním světle... A Murrdogovy byliny došly... Ksakru! Jestli další úplněk nebude osvobozením, radějí zemřu. Prý mentálně vybuditelná latentní lykantropie... Kdybych tušil, kdo nebo co se mě pokouší tímhle způsobem zlikvidovat, jel bych ho hledat a jeden z nás by zemřel. Ale takhle čekat mě děsí. Mít Dorrin...

Musel jsem oživit několik Hlídačů, abych upozornil vandráky a zvěř, že moje horní poschodí není vhodným nocležištěm. Ještě týž večer jsem musel vlastníma rukama pohřbít Garua před vchod do jeskyně, aby ho Hlídači neroztrhali...

9.

Celý včerejšek jsem strávil na lůžku v podivném stavu podobném horečce. Kůže na celém těle se snažila změnit tvar a tělo uvnitř se zoufale bránilo. Nevím, zda je ještě možné tento stav zvrátit. Snad jsem měl šanci před rokem, když mne Jeho síla našla poprvé. Příliš jsem pochyboval o slovech přátel - teď už vím, že to byla chyba a že mi zbývá času příliš málo.

Dnes napětí trochu polevilo a tak jsem se vydal ven hledat byliny na Murrdogovu léčivou směs. Proč jen jsem nechodil s Garuem a nedival se, když byliny sbíral!

10.

Zítra by měl dorazit Dewer. Už vidím tu ve všech tónech opalizující kouli odrážející sluneční paprsky centrálním šestistěnem. Jak se v ní tenkrát krásně lomilo světlo zapadajícího slunce. Druo měl být moudřejší, ale snad mi může být útěchou, že nejen já se k stáru stávám pošetilým. Včera jsem našel jen jakousi hořkou trávu, kterou Garu míval v zásobě pro sebe - mnohokrát jsem se ho ptal, k čemu je, a vždy tvrdil, že je to staré rodinné tajemství. Podivný zvyk. Když jsem jeden z listů rozžvýkal, zdálo se mi, že se rozhoupal svět.

11.

Ta banda blbců! Ti kreténi! Měl jsem věřit svému tušení a usmažit preventivně Dewera na pomalém ohni! Místo Dorrinu přinesli jen jeden z menších amuletů! Nejdřív se mi dušovali, že samozřejmě šli tam, kam jsem je poslal. Stačilo je ale svázat a trochu potěšit mrazem a ohněm a dozvěděl jsme se, že ten amulet KOUPILI! Podplatili strážného, aby se nemuseli namáhat s hledáním - ten jim samozřejmě přinesl věc, po které sice Druo vyhlásí pátrání, ale vzhledem k významu nebude příliš drastické.

To ale znamená, že moje naděje jsou zmařeny. Další skupinu už nemá kdo sebrat a tuto jsem poslal do horoucích pekel (bohužel jen slovně). S výjimkou Dewera. Ten se přece jen smaží nahoře v kuchyni na pomalém ohni. Jen ať se Hlídači pomějou!

12.

Včera jsem se budil v dlouhých nočních hodinách a pozoroval, jak Druova kulička září a pablesknje nádhernými barvami - škoda, že není tak mocná, jak je krásná. Ráno jsem po dlouhé době ztratil chuť k jídlu - tak snad má Kulička přece jen nějakou moc proti Němu. Možná Změny nezastaví, ale je mi po dlouhé době dobře. Horší bylo, že ve skladišti jsem našel už jen pár plátů soleného masa a zkažená vejce. Kdyby tady tak byl Garu... Ale co budu dělat, až maso dojde, nevím. Ještě od Garua jsem se doslechl, že vesnice, která byla k mému obydlí nejblíže, byla z neznámého důvodu opuštěna před několika měsíci. Tedy, po posledních zkušenostech si ty důvody dokážu docela dobře představit. Asi mi nakonec nezbyde, než vzpomenout na mládí a vydat se na lov. Ale pěšky...

13.

Dnešek jsem věnoval studiu Kuličky. Stejně jako Dorrin jde rozložit a tuším, že jednotlivé části spolu zůstávají ve spojení a vytváří v prostoru, který zaštiťují, jakousi magickou síť. Budu muset najít místa, kam by se daly jednotlivé části uložit. Opatrnými pokusy jsem zjistil, že Kulička je odolná proti magii, a zdá se, že je velmi odolná i vůči fyzickému násilí - spadla mi totiž ze stolu na kamennou podlahu a nic se jí nestalo. Opatrně jsem ji proto podrobil zkouškám, které končily zkouškou kladivem, vlastně ani nevím, co mě to popadlo, snad Jeho moc chtěla Kuličku zničit... Ale ani rány kladivem jí naštěsti neublížily. Jak je krásná...

14.

V jednom měl Garu pravdu. Vždycky tvrdil, že hlad je nejlepší kuchař. A něco na tom bude. Vždyť už to bude snad dvacet let, co jsem si vařil sám, na ohni v lese, cestou s přáteli nebo za nimi... Jaké to byly krásné časy.

Vzal jsem si Kuličku a protože nebylo co jíst, vydal jsem se ven. Zdá se, že Kulička opravdu projevy Změn tlumí, neboť se nedostavil žádný z pocitů, které mě venku běžně přepadají. Asi míli od jeskyně jsem narazil na koloucha. Můj (už taky prastarý) havran mi ho nadehnal a já ho šípem skolil. Na to, jak dlouho ležel můj luk na skříni, to bylo mistrovské. A ušetřená magie se mi navíc vyplatila na zpáteční cestě, když se o moji kořist začal zajímat medvěd. Ačkoli... tak mě napadá, že si mne vůbec nevšiml, dokud jsem ho nepřismažil... že by Změny došly už tak daleko..?

16.

Zítra zkusím vytvořit s pomocí Kuličky ochrannou síť. Prozatím jsem oživil další Hlídače - co kdyby se té Dewerově bandě zachtělo mě obtěžovat. Neměl jsem je radši rovnou zlikvidovat..?

Až budu mít dost sil na důkladné zaostření vůle, pokusím se vyvolat Tiché Strážce. Cítím se s přibývajícím časem stále hůř, ale je to spíš záležitost vědomí, prostě už nesnesu ten pocit čekání. Ať už přijde úplněk, abych věděl...

15.

Dnes jsem rozmístil jednotlivé části Kuličky po místech, která jsem v předchozích dnech zvolil. Snad její ochranná síť zabere celou oblast jeskyně - uvidíme. Jen je mi líto jasu, který se v denním světle ztratil, jakmile jsem ji rozdělil... Místa jsem vybral tak, aby je náhodný lapka pokud možno hned nenalezl. Ze všeho nejhorší by totiž bylo, kdyby Kulička náhodou dokázala Jeho vliv odstínit a někdo by mi část odnesl. Skutečně si těžko dokážu představit ironičtější příklad okradeného zloděje.

Pečeně z koloucha je ještě dneska velice dobrá, ale do Garuovy úpravy tomu pořád něco chybí...

17.

Nic se dnes nestalo. Jen jsem opět ležel na lůžku s podivným pocitem, že se kůže mění, tak jako před osmi dny. Vzal jsem k sobě centrální šestistěn Kuličky a soustředil jsem se na posílení ochranné sítě. Nevím, zda to bylo tím, nebo prostě jen přítomnosti základu Kuličky, ale podivný pocit ustal. Přesto jsem raději přívěšek nesejmul a větší část dne jsem proležel.

18.

Garu, Garu... Tisickrát ses mi pokoušel vštípit, do jakého poháru se má lít jaké víno a jak se mám tvářit, jak ochutnávat, jak chválit, jak hanět. Ty starý šašku! Možná, že jinak jsi byl přítel, ale tímhle jsi mi patnáct dlouhých let pil krev a ty to víš, i když ležíš před vchodem pod hromadou suti. A víš, co teď dělám? Mám vedle sebe na stole tři lahve z našich starých zásob - bílé víno Bazrejské (jak říkáš, k pečeni), rudé Itharské (jen ke sladkému..!) a deset let starou broskvovici (ve slušné společnosti ne, jen s přáteli!) a střídavě popíjím ze všech tří. Ale musím uznat, že ty tvoje bylinky k tomu výtečně sedí - jenom nevím, proč dveře přecházejí ze stěny na stěnu... dost... ZAstaaaaVjalshbb...

19.

Proč mi tak třeští hlava..? Promiň, Garu, jestli jsem včera něco vyvedl tam nahoře u Tvého hrobu, ale nějak nevím, co jsem dělal... Kuličko, kuličko, popojdi maličko,... Je mi zle... kuličko ... maličko ... na mlíčko

22.

Jestli něco jsem, tak starý hlupák. Po té předvčerejší pitce - proboha, vlastně to jsou skoro čtyři dny - jsem posbíral Kuličku dohromady, položil na stůl a šel jsem si lehnout ven pod stromy. Koukat na hvězdy. Bez magie, Kuličky, jen pod plášťěm jsem spal... Tři dny v kuse! Tedy, aspoň doufám... Kupodivu po odeznění kocoviny vím skoro přesně, co se dělo předtím. Docela začínám chápat Garuovy pravidelné výlety do lesů. Ty starý ochmelko... - ale aspoň jsem si naposledy užil, jestli mám po tomto úplňku skončit. Vzal to čert.

23.

Začíná se projevovat blížící se úplněk. Tady dole je to celkem v pořádku, všude je cítit, že Kulička přece jen projevy tlumí. Ale venku - když jsem musel vyjít pro nové zásoby, se začala projevovat Změna. Mám-li být upřímný, při spatření srnce jsem změnil podobu a svůj dnešní oběd jsem strhl... Ale psychika zůstala nenarušená a tím se mi to zdá horší. Bojím se, že nebude trvat dlouho a změní se věci podstatnější...

Raději jsem hned odpoledne začal oživovat Tiché Strážce. Málem mě tohle odkládání stálo krk, protože jsem v nejdůležitější fázi vyvolání pocítil Jeho mysl. V tom okamžiku jsem již měl tři Tiché oživené,

ale ještě ne pod svou kontrolou. Kdyby se mi v tu chvíli vytrhli, mohli mne zničit. Teď už dva obcházejí nahoře jako pojistka proti těm, kteří by se vypořádali s Hlídači. Škoda, že jsem nikdy pořádně nestudoval vyvolávání Vyšších strážců - mám pocit, že teď je nejvyšší čas začít experimentovat.

25.

Tři dny do úplňku. Včera večer jsem se opět zpil... a tak mne napadlo - kdo kdy viděl zchlastaného vlkodlaka? Dovedete si představit, jak vyje a přitom škytá? Vždyť je to blbost! Třeba by stačilo jenom si udržet permanentně dostatečně vysokou hladinu alkoholu... Já vím, že je to nesmysl ... ale při představě, kolik po mně zbyde zbytečně ušetřených lahví ... půjdu spát.

26.,27.

Je mi zle..... Kuli...čkaa potla...tlači...uje jen pr...ojezdy... boli... kre...rev po...pottře...třebuju KREV!

12.

Cítím, že nedokážu dlouho psát.. volá mne... ale já nepůjdu.... mám pro sebe už připravenou stříbrnou dýku.... ale On mi dal Sílu, Druo.... zahodím ji... ale ty si poneseš moji kletbu.... navždy ty i ... tvoji přátelé i tvoji potomci .... ZAPOMENETE na SKUTEČNÝ DORRIN ..... budete si myslet ... že to, co jsem nechal ... ukrást ... je Dorrin .... a

... JEHO KREV SI NAJDE TVOU KREV!

Poslední odstavce jsou už napůl nečitelné. Qualin byl zjevně u konce se silami a jen s největším vypětím dokázal dokončit zápis, probodnout se přichystanou stříbrnou dýkou a umíraje proklít Drua.

Po přečtení deníku by družina měla pochopit, že
- útoky na Dartena jsou stejného typu jako byly útoky na Qualina,
- Kulička (Dellin) proti těmto útokům nechrání,
- skutečný Dorrin je stále ve své skrýši v podzemí Dartenova hradu.

Pokud se družina rozhodne vzít si deník s sebou, deník se na čerstvém vzduchu během několika kol rozpadne. Hráči si tedy během hry mohou udělat poznámky, ale po opuštění podzemí jim bude deník zabaven, a co si nezapsali, na to si budou muset vzpomenout

20 - "svatyně temných sil". Zde Qualin vytvářel Nemrtvé. Zdi jsou černé, zdobené různými tajemnými reliéfy, na západní stěně je stříbřitý pentagram, jehož vrcholy jsou tvořeny smaragdy *(jeden z nich - jediný pravý - je částí artefaktu)*. Před západní zdi stojí sáh vysoký černý podstavec rozměrů 2x1 sáh.

21 - "šatník". V místnosti je několik skříní plných nejrůznějšího šatstva, většinou velmi elegantního, a na východní stěně visí velké zrcadlo. Jeho rám je zdoben nejrůznějšími drahokamy (imitacemi), mezi nimiž se skrývá i pravý korund *(součást artefaktu)*.

22 - zásobárna těl pro tvorbu Nemrtvých - panuje zde velmi nízká teplota

23 - další "skladiště" Nemrtvých - viz **18**

24 - zbrojnice. Spousta mečů, šavlí, štítů a sem tam i zbrojí. Na stěnách jsou ale prázdná místa - zjevně zde nějaké zbraně scházejí (přivlastnila si je neúspěšná družina).

25 - spižírna, zdroj vody (přípojka do studny)

T - teleport

3. podzemí

26 - "komnata drahokamů". Zde dosáhla Qualinova touha po krásných věcech extrému. Podlaha, stěny, strop, vše je vykládáno drahokamy (imitacemi) nejrůznějších barev. Kromě toho jsou v místnosti další hromady drahokamů (rovněž imitací). Vše se třpytí, až oči přecházejí, v paprscích svítící koule zavěšené u stropu.

Důležité ovšem je, že uprostřed podlahy je dovedně zamaskován pravý safír *(součást artefaktu)*.

Družina se tedy snaží najít artefakt. Poté, co si přečtou Qualinův deník, by měli přijít na to, ve kterých místnostech jsou jednotlivé části a jak je rozeznat. Otázkou ovšem je, zda je ještě hledat budou, pochopí-li, že to není Dorrin. Mohou si říci, že i tak zkusí všechny části artefaktu najít, třeba proto, že by jim mohla být jeho moc k užitku. Nebo se rozhodnou vydat se rovnou na Pireos za Dartenem s informací, že Dorrin je někde ve sklepení jeho hradu. Záleží na tom, kolik mají času.

dokončení příště

Mapky v této jeskyni byly vytvořeny pomocí programu

Dungeon Editor

- specializovaného programu určeného ke snadnému kreslení mapek a plánků pro hry na hrdiny

Bližší informace naleznete v Dechu draka 1/95.

Hledání Dorrinu - jeskyně DrD
Autoři: Martin Kučera, Martin Klíma,
Jiří Mlnařík a kolektiv PJ
Editor: Martin Kučera
Grafická úprava: Martin Kučera

© 1995 by kolektiv autorů
© 1995 by Dech draka

Na konci Gameconu jsme mezi přítomnými hledali někoho, kdo by pro nás sepsal reportáž z pohledu účastníka. Jeden odvážlivec se našel a zanedlouho nám poslal níže uvedený text. Bude-li vám připadat příliš dlouhý, vězte, že jsme vyhověli přání autora autora krátit jej co nejméně. Aspoň budete mít podrobné informace.

Trapná recenze na Gamecon '95

Tomáš Česal

Jak je zajisté všem čtenářům Dechu draka známo, ve dnech 6.-9.7.1995 proběhl v Olomouci dlouho očekávaný Gamecon '95.

Již při mém příchodu k budově DDM (pořadateli trefně nazvaný Dům Démonů a Monster) jsem uviděl typický výjev, odehrávající se před každou akcí. Všude spousta lidí, hemžení a hluku. Byl to můj první con, takže pro mě byly všechny tváře nové. Vchod do budovy blokovala skupinka asi třiceti lidí, kteří se bůhvíproč těsnali v malé předsíňce. Po konzultacích s jedním z mnoha hloučků, povalujících se na trávě před budovou, jsem zjistil, že je to prý pouze nezmenšující se tlustá fronta na prezenci. Nicméně poté, co se každý prezentoval, byl vpuštěn do hlavní budovy. V dolním patře byly stoly, kde prodávali zástupci firem Blackfire Games a Altaru své výrobky. Mezi největší, ale také nejdražší lákadla patřila pravidla a doplňky AD&D a Magicu, daly se však také koupit snad všechny figurky pro DrD. Za jedním ze stolků seděla paní, která neustále pokřikovala, ať si všichni odstoupíme dva metry od stolu, že už se jí tu ztratila dvoje pravidla. Vypadala v tu chvíli dost hystericky. Ani se jí nedivím, protože kontrolovat $3m^2$ stolu, kolem kterého se ze všech stran (!) tiskla spousta puberťáků, kteří všechno ošahají, ale stejně si nic nekoupí, není moc příjemná činnost.

Místnost vedle byla určená hlavně pro pařbu BattleTechu a demonstraci Shadowrunu.

Horní patro bylo nejzmatenější. V hlavním sále se hrál všude Magic, vedle pak byla umístěna nástěnka, kde se každou chvíli objevila čerstvá informace o dalším odložení nějaké akce. Nástěnka však stejně nebyla vidět, anžto ji zakrývalo asi 20 informacechtivých dobrodruhů všeho ražení. Její účel mi nebyl jasný, jelikož venku byl zmatek úplně stejný a bez nástěnky. Dozvěděl jsem se, že místo 4-7 členů jich musí být v družině 7, plus mínus jeden. Naše skupinka o čtyřech lidech se hbitě dala dohromady s jinou čtverkou a mysleli jsme si, jak jsme v pohodě.

Ve 20^{00} byl další sraz.

Ve 20^{30} dorazila informace, že se hraje pouze v sedmi, ev. v šesti. Nebudu popisovat chaos, který nastal. Organizátoři si zřejmě neuvědomili, že ze skupinek původně o čtyřech, nyní o osmi, se budou špatně tvořit sedmičlenné skupiny. Nikdo se samozřejmě nechtěl dělit, tak se hledali bezprizorní hráči. Paniku naší družiny se podařilo uklidnit takřka v hodině dvanácté, kdy jsme sehnali ještě dva hráče - a bylo nás 6.

Družinu jsme však mohli sestavit z těchto předem nadefinovaných postav: trpaslík bojovník, kroll bojovník, barbar šermíř, člověk chodec, barbar chodec, kudůk pyrofor, elf mág, elf čaroděj, člověk čaroděj, hobit lupič. Zasvěcená oficiální informace, že postavy se v družině mohou opakovat, byla víceméně okamžitě dementována vyšší instancí. Nutno říci, že ač bylo možností málo, postavy byly rozumně nadefinované, vzájemně rovnocenné a zajišťovaly vyváženost družiny. Já osobně jsem se nejdříve rozčiloval, že všichni kouzelníci měli i kouzla předvolená (navíc jich bylo pouze 13 místo 14), později jsem však uznal, že byla zvolena tak, aby v tomto dobrodružství nebyla příliš usnadňující, ale aby se zároveň dala dobře a chytře využít.

Zde bych si dovolil malou poznámku o organizační práci. V té byly samozřejmě nedostatky, větší i menší, ale vzhledem k tomu, kolik toho museli organizátoři v tak malém počtu a na poslední chvíli stihnout, se až divím, že nerezignovali. Martin Klíma vyjádřil zvláštní dík Martinu Kučerovi (museli jsme mu dát za pravdu), který se doopravdy začal zastavovat v neděli v poledne při vyhlašování výsledků a ani to ne (skoro doslovná citace).

Největším organizačním nedostatkem byla bezesporu informovanost (spíše neinformovanost) ve všech svých aspektech. Informací bylo málo, hlavně těch oficiálních. Ty byly navíc vyvěšeny pouze na jedné malé nástěnce, ke které se obyčejný smrtelník s vahou do jednoho metráku neměl šanci protlačit. Výrazně se to projevilo např. další den, kdy dvojstránkovou legendu k DrD dobrodružství měl přečtenou tak jeden člověk z družiny, nebo jindy, kdy se Martin Klíma o své přednášce, naplánované na osm večer, dozvěděl o půl deváté ode mě, když jsem chtěl zjistit místo konání. K přednášce - byla to spíše beseda o DrD pro experty (pravidla jsou prý už hotová, stačí vytisknout [ale krk bych za to nedal]) a pravidlech obecně.

Pravdou tedy zůstává, že přípravy na různé akce byly katastrofální. Obvykle minimálně hodinové zpoždění bylo způsobeno dezinformovaností a zanepráždněností organizátorů, kteří nebyli k sehnání. Jakmile se však nějaká akce rozjela, klapalo vše jak na drátku.

V pátek se Gamecon rozjel naplno. O turnaji v Magicu, BattleTechu a Talismanu toho moc nevím, jelikož jsem pařil jen Doupě a jinde pouze očumoval. Talisman jsem znal už z dřívějška (podle mě záleží příliš na náhodě), základy BattleTechu jsem poznal na turnaji (lituji, že ne dřív, zaručeně by mě odradily jít na matiku). Magic vypadá docela zajímavě, asi se ho brzy naučím. Nějak mi nedocházelo, jak to můžou někteří hrát, když většina z nich ani neumí anglicky. Byl jsem zrovna u toho, když jeden z hráčů vytáhl nějakou svoji kartu, chvíli ji četl, a pak se zeptal:

"Hele, co je to *fadze*?"

Skupinka se dala dohromady, asi minutu rokovala, načež jeden z nich zasvěceně prohlásil:

"No, z kontextu něco jako *příští*," a všichni se naň dívali jako na boha (zde jsem pochopil, že se jednalo o *further*).

Nicméně vrátil bych se k turnaji DrD. Deset Pánů jeskyně obdivuji stejnou měrou jako organizátory. Ono se to sice nezdá, ale byla to určitě fuška. Každý prošel stejné dobrodružství se třemi až čtyřmi družinami, v pátek a sobotu už jen se dvěmi. V praxi to znamenalo otravovat se s bandou tupých idiotů od osmi ráno do půlnoci (a pak do čtyř ráno rozhodovat o postupu), kdy jim jedinou útěchou bylo organizátory občas přinesené kafe (na jídlo čas nebyl), které udržovalo při životě PJ a jeho náladu, potažmo i postavy. Za kávu pro PJ děkovali Bohu a organizátorům jak PJ, tak družina.

Teď se mírně rozepíši o hře samotné, ani ne tak proto, že vás to určitě zajímá, ale spíše abyste si udělali obrázek o rozdílnosti PJ. Dobrodružství (tak trochu tažení) bylo rozloženo do tří částí, každá pro jedno kolo turnaje. Hodnotily se v zásadě tři aspekty hry (ty však znali jen PJ):

1. Čas (hrací čas onoho světa)
   - doba, za kterou družina dokázala projít určitý úsek
2. Úspěšnost
   - hrubá úspěšnost družiny (kolik částí amuletu našla, kolik podúkolů splnila...)
3. Hra samotná
   - geniální nápady (byly-li nějaké), originalita, přirozenost, věrnost s jakou hráči hrají své postavy...

O prvních kolech turnaje se nebudu rozepisovat, to dobré nikoho nezajímá (vyfasovali jsme úplně špičkové pídžeje, lepší jsme si ani nemohli přát - vycházeli nám vstříc, byli tolerantní, trpěliví, měli smysl pro humor a dost jsme si rozuměli). V každém kole jsme sice udělali nějakou chybu, na konci prvního skoro fatální, ta se ovšem asi trošičku zkompenzovala geniálním nápadem v úvodu dobrodružství, který PJ nadchl, ale stejně jsme se divili, že jsme z 32 družin postoupili do 10 nejlepších. Taky druhé kolo jsme hráli dost dobře a oba tito pídžejové se s námi prý bavili.

A bylo tu finále. 3 nejlepší družiny. Každá versus (v našem případě doslova) 3 PJ, pro větší objektivitu. U nás to vypadalo asi takto:

PJ 2 - většinou se angažovala pouze tím, že nás soustavně dusila kouřem (tzv. chainsmoker)

PJ 3 - před hrou se mi jako člověk zdál zcela OK, ale pídžejoval arogantně, namyšleně a vyloženě záškoďácky

Neříkám, že si to poslední finálové místo nezasloužíme, hráli jsme opravdu špatně, ale jistý vliv tam bezesporu byl. Zjevně oboustranný (viditelně jsme byli zvyklí na jiný typ hry), ale byl. Drobný výčet, celé by se to sepsat věrohodně nedalo:

(pozn.: na konci jsme si vše vyříkali, tudíž známe i příčiny neúspěchu)

Hned v úvodu vyhozeni hradním pánem, prý kvůli nezdvořilosti. Já tedy nevím, ale být zdvořilejší by znamenalo lízat mu boty a klanět se až do sklepa.

U aplikace kouzla Levitace při spouštění trpaslíka do jámy se nás a oba zbylé pídžeje pokoušel PJ 3 přesvědčit o tom, že do zátěže postavy se musí započítat i její hmotnost. Díkybohu ho nakonec zbylí dva PJ přehlasovali.

Zde převzal hru PJ 3. Před námi bludiště. Od nějakého dobráka měla naše družina jeho mapu i se zakreslenou cestou, ale přesto chtěl PJ přesný popis cesty. Vypadalo to tedy asi takto:

"Jdu na doraz k severní stěně. Otočím se o 90, abych stál čelem k východu, jdu na doraz k východní stěně, otočím se směrem na jih..." Jediný, kdo za tu dobu párkrát zratil stopu byl však pouze on.

Tajné dveře, o kterých jsme věděli (byly zakreslené v mapě), jsme museli hledat jako obyčejné.

Pak se naštěstí vrátil PJ 1 a zabránil krachu naší družiny (bez zloděje jsme neměli šanci ani se dvěma kouzelníky). Ani tak ovšem záškoďárny PJ 3 nebraly konce. On měl na starosti zaškrtávání času. V tomto dobrodružství šlo doslova o směny, ale:

Oprášení tří náhrobků a přečtení jmen na nich si vyžádalo 4 směny. Obhlédnutí polozřícené kapličky (bez jedné stěny) o rozměrech asi 3 krát 4 sáhy, prázdné, pouze s oněmi náhrobky, 3 směny. Přehození pozice elfa a kudůka v jednosáhové chodbě trvalo 1 směnu.

Pakliže postava (s obratností 18!!) chtěla přeskočit 1 sáh chodby, o kterém věděla, že je "opastěn", házela si, jestli neskočí moc, aby nespadla na další past.

Nebo:

PJ 3: "Vidíte kamenné dveře."

kouz.: "V podobě velkého žulového kvádru nebo prostě dveře vytesané z kamene?"

PJ 3: "Obyčejné dveře z kamene."

kouz.: "Takže mají kliku?"

PJ 3 (udiveně): "Neeeee!?!"

PJ 2: "Prosím tě, proč ne?"

PJ 3: "Je tady snad napsaný, že mají kliku?"

PJ 1: "To tam snad nemusí být napsaný?"

po chvilce ticha:

kouz.: "Tak je otevřem."

PJ 3: "Jak?"

kouz.: "Vezmem za kliku"

chvilka ticha

kouz.: "A dál? Co vidíme? Je tam něco?"

PJ 3 (znechuceně zvedl hlavu od zaškrtávání čtverečků času, asi ho to bavilo):"Ježíšmarjá. Místnost asi 4 krát 3 sáhy. Nic v ní není."

kouz.:"Nic?"

PJ 3:"Jo, nějaký dveře dál."

Poté, co jsme vylezli na světlo (spíš tmu) boží a chtěli se vydat na cestu do hradu, kam jsme hodlali dát hradnímu pánovi zprávu o tom, že máme onen předmět, který mu zachrání život, nám PJ sdělil, že 24 hodin v podzemí, beze spánku (podzemí se skládalo z bludiště, na které jsme měli mapu, a jedné opasťované chodby) je velice vysilující, že jsme unavení a potřebujeme spát (hlavně elfové). Že za 2 hodiny je úplněk, tj. poslední hranice odevzdání amuletu, nám jaksi neřekl a my hráči jsme pojem o čase neměli (a ani mít nemohli). Na pět hodin jsme si tedy chtěli schrupnout. Leč po dvou hodinkách usilovného spaní pro nás přišli stráže, odvedli do hradu a umučili. Nevím, proč jsme nemohli nic dělat. Podle mě se mohla zachránit celá družina, neřku-li alespoň čaroděj a mág. Jaksi nám nebyla dána šance.

Podle našich pídžejů byla fatální chyba spát (!!!), poté co jsme kuli plány o ultimatech z bezpečí. Prý jsme měli přijít s prosíkem a milostivě hradnímu pánovi amulet předat. Úžasně logické, postavy byly celé žhavé se s ním znovu setkat, poté co pouhým pohledem paralyzoval oba kouzelníky, všechny přiotrávil omamným plynem a nechal vyhodit.

Tohle celé jsem vám nepsal proto, že si zajisté toužíte přečíst příběhy naší družiny, ale abyste si vytvořili vlastní obrázek o rozchodech názorů myšlení a způsobů hry pánů jeskyně.

Teď malé shrnutí celého dobrodružství. Zápletka byla vskutku originální (i když my jsme svojí scestnou hypotézou vytvořili určitě krásnější.....no tak ne, no....), všechny tři části byly velice dobře zkoncipované, dosti se muselo i logicky uvažovat (a tato činnost byla tentokrát opravdu vydatně hodnocena, navíc šetřila tolik potřebný čas), jen ta první část byla trošku fádní co do příšer, to však souviselo s výskytem a vyvážeností. Já osobně jsem si po dlouhé době opět dobře zapařil, byly však i negativní ohlasy.

Mezitím, co probíhalo finále mistrovství republiky v DrD, měla se hrát hra v terénu. Avšak ta skončila ještě dříve než začala. Starý, rezavý, 200-litrový sud s fialovou vodou obarvenou hypermanganem, sud s vodou, o kterou se soutěžilo, zastrčený do té nejposlednější uličky, kterou projde asi 12 lidí denně, však bohužel někdo sprostě šlohnul. Pardon, ukradl.

V neděli ráno jsme se všichni (skoro) sešli na vyhlášení výsledků, kde všichni děkovali všem. Organizátoři hráčům za hojnou účast, Pánům jeskyně za ochotu, Pánové jeskyně hráčům za dobré podmínky a zábavu, organizátorům za obětavost, vařičům za kávu kávy vařiče a vávu kařič (to já ne, to vir), kuchařům a vařičům kávy (!) za záchranu života a Klímovi za pravidla (??). Nastalo povídání veselých příhod z natáčení (z turnaje), kde každý PJ dal k dobru něco o některé své družince. V praxi to vypadalo tak, že PJ se potutelně usmíval a vykládal, 7 lidí rudlo a zbytek se vesele řehtal. Čtyřdenní akce se slavnostně zakončila besedou o organizátorské práci a dotazy na Gamecon '96. Máme se určitě na co těšit, jelikož organizátorské a pídžejovské práce začaly už teď a pro příště byly přislíbeny ještě lepší podmínky a lepší organizační zázemí. Jsem tedy dost zvědavý, protože ač jsem haněl, jak jsem mohl, letošní ročník se mi velice líbil a příští rok pojedu bezesporu zase.

Gamecon '95 z pohledu organizátorů

Pokud jste přečetli celou předcházející reportáž, máte možná pocit, že Gamecon byla akce naprosto chaotická, špatně zorganizovaná, a Mistrovství v DrD neobjektivně hodnocené. V lecčems mi nezbývá než souhlasit, ale přesto je třeba uvést některé informace na pravou míru.

Organizační zmatky byly, ale jejich popis je poněkud přehnaný. Myslím že na to, že to byl náš první con, jsme si (vzhledem k velikosti organizačního štábu) vedli docela dobře. Příště to bude daleko lepší, to vám slibujeme.

Co se hodnocení Mistrovství v DrD týče, pochopitelně není možné shromáždit skupinu PJ, kteří budou mít všichni tentýž způsob myšlení, vedení hry apod. Proto také byly ve finálové části skupiny tří PJ. Pokud něco nebylo v pořádku, je nám líto, na druhé straně mají-li hráči pocit, že je s nimi jednáno nespravedlivě, mohou se hlásit o svá práva. Nicméně je to pro nás cenná zkušenost a příště budeme PJ vybírat pečlivěji. Také ana to bude více času, poněvadž přípravy soutěžního dobrodružství pro příští rok jsou již v plném proudu v těch nejlepších rukou.

Závěrem bych chtěl na tomto místě poděkovat všem, kteří se o zdárný průběh Gameconu '95 zasloužili, zejména pak:

- ředitelce DDM paní Trávníčkové, bez jejíž záštity by Gamecon vůbec neproběhl
- zástupcům Altaru Martinovi Klímovi a Jiřině Vorlové
- PJ Petrovi Bártovi, Karlovi Bursovi, Viktorovi Drážnému, Tomáši Marečkovi, Jirkovi Mlnaříkovi, Luďkovi Motyčkovi, Víťovi Staufčíkovi, Honzovi Svozilovi, Lence Turečkové a Martinovi Vojnarovi
- kávovařičkám a všestranným pomocnicím Martině Kovaříkové a Janě Uhrové
- a všem dalším, jejichž jména se sem už nevešla

A úplně nakonec výsledky soutěží:

Mistrovství republiky v Dračím doupěti

1. místo
Vendula Čechurová. Plzeň
Ivana Janová, Plzeň
Petra Lindová, Plzeň
Martin Krupička, Ostrava
Martin Lapšanský, Plzeň
Marek Průcha, Plzeň
Vladan Rychtařík, Brno

2. místo
Hana Pacáková, Děčín
Jan Boháč, Praha
Jan Kotůlek, Zašová
Ladislav Šídlo, Praha
Stanislav Škarpa, Valašské Meziříčí
Josef Vávra, Jaroměř
Bořek Zelinka, Lhotka

3. místo
Michal Boleček, Ostrava
Tomáš Česal, Olomouc
Michal Grepl, Olomouc
Richard Ploskounka, Ostrava
Jan Přidal, Olomouc
Ivo Válka, Olomouc

Turnaj v Talismanu
Jan Žák, Brno

Turnaj v BattleTechu
Gabriel Nagy, Bratislava

Světy her na hrdiny

Vladimír Chvátil

Vítám všechny příznivce her na hrdiny. Ještě než se pustím do dnešního článku, neodpustím si malou úvahu o pojmech RPG a HnH. Hry na hrdiny je u nás běžně používaný překlad anglického Role Playing Games. Netvrdím, že je to špatný překlad, ale mám pocit, že bývá často špatně pochopen. Když se řekne hrdina, co si člověk představí? Většinou statného bojovníka s velikým mečem ověšeného poklady a krásnými dívkami, případně stejný obrázek, kde meč je nahrazen těžkým samopalem a poklady pásy s náboji a granáty, případně stejný obrázek ve skafandru s těžkým laserem, zkrátka opravdového Hrdinu s velkým H. Často si neuvědomí, že to slovo má v češtině i jiný význam - hrdina jako hlavní postava nebo jedna z hlavních postav nějakého literárního či filmového díla, hrdina nějakého příběhu.

Podíváme-li se na význam anglického slova Role, zjistíme, že to znamená roli neboli hereckou úlohu. Takže se to celkem dá přeložit jako hrdina, ovšem právě hrdina v tom druhém významu. Hraju-li hru na hrdiny, neznamená to, že se stávám Hrdinou. Znamená to, že se stávám hrdinou (hlavní postavou) příběhů, které se během hry odehrají. To lépe vystihují jiné překlady RPG - 'hry v hlavní roli', 'hry v hlavní úloze' (dokonce jsem v nějakém počítačovém pořadu slyšel pojem 'hry na role'), ale myslím, že hry na hrdiny zní v češtině přece jen nejlépe, jen je třeba správně ten pojem chápat.

Ale teď již k hrám na hrdiny a jejich pravidlům. V minulých dvou pokračováních jsme se zamýšleli nad tím, jakou by měla mít pravidla strukturu a do jaké míry by měla být přístupná všem hráčům. Nyní se dostáváme k tomu nejdůležitějšímu a nejzajímavějšímu - co všechno by vlastně měla pravidla dobré RPG hry obsahovat.

Nejprve si musíme ujasnit jednu zásadní věc: Myslíte si, že popis světa má být součástí pravidel? Já jsem pevně přesvědčen, že ano, a na tomto názoru bude také postaven celý zbytek článku. Pokud s ním nesouhlasíte, zkuste se nad tím trochu zamyslet. Nemám samozřejmě na mysli takový popis světa, jako mapy, hory, státy a podobně. Mluvím o základních mechanismech a principech, na kterých svět funguje. Ty by rozhodně měly být součástí pravidel, řekl bych dokonce, že jsou jejich jádrem. Co všechno by mělo být součástí tohoto popisu světa?

Jakkoliv se vám to bude zdát zbytečné, já považuji za jednu z nejdůležitějších částí popisu světa ujasnění časoprostorových vztahů a fyzikálních zákonů, které ve vašem světě platí. Je potřeba zamyslet se a odpovědět si na 'základní otázky života, vesmíru a vůbec'. A to i na takové otázky, na jaké v našem světě ještě zdaleka není dána jednoznačná odpověď. K tomu, abyste mohli vytvořit a potom hrát dobrou hru, musíte vědět, na jakých principech váš svět funguje. Tedy například které fyzikální zákony platí a které ne, případně které platí jinak.

V naprosté většině takových světů bude například nějaká gravitace, která donutí jablko padat od stromu dolů. Ale dobrý Gamemaster by měl vědět, čím je to způsobeno - je to jako v našem světě a libovolná dvě tělesa se vzájemně přitahují silou závislou na jejich hmotnosti a vzdálenosti nebo prostě existuje v celém vesmíru jeden směr dolů a všechna tělesa jsou tažena tím směrem (homogenní gravitační pole)? A stejně tak rychlost světla - je nekonečná nebo konečná? A co stavba hmoty - existuje nějaká nejmenší nedělitelná částečka - atom nebo vypadá hmota opravdu tak, jak se jeví našemu zraku? A co elektrická energie - existuje, neexistuje nebo pouze není známa? A magnetická síla?

Všechny tyto otázky by si měl tvůrce hry ujasnit, aby měl o svém světě jasnější představu. Samozřejmě by měl zachovat platnost aspoň těch fyzikálních zákonů, které jsou patrné na vlastní pohled a které jsou odhalitelné jednoduše pouhým pozorováním světa kolem sebe - tedy klasickou newtonovskou mechaniku, základní termodynamické a hydrostatické zákony apod. Neboť svět, ve kterém by tyto základní zákony neplatily, by si hráči jen těžko představovali a nedokázali by se do svých postav vžít, nehledě k tomu, že by je tvůrce musel nahradit nějakým jiným funkčním systémem fyzikálních zákonů, což je úkol téměř nadlidský (zatím jediný, komu se podařilo udělat opravdu komplexní a smysluplný systém fyzikálních zákonů, je ten, kdo vymyslel tento svět - myslím, že výraz nadlidský tedy nebyl přehnaný).

Ujasnění fyzikálních zákonů však může postačovat pro materialistický svět nějaké hry z prostředí Divokého Západu nebo science fiction. Pro fantasy svět není třeba na takové věci dávat příliš velký důraz, je však třeba se mnohem více zamyslet nad tím, jak vypadá celý svět, nejen to, co z něj je vidět na první pohled. Tedy ujasnit si strukturu nejen hmotného, fyzického světa, ale i celkovou architekturu všech duševních světů, astrálních světů, paralelních světů, světů za světem, sfér, zemí živlů a kdo ví co ještě si vymyslíte. Ujasnit si, co je to čas a co všechno se s ním dá dělat. Zamyslet se nad tím, jestli mají lidé duši a nějak blíže ji specifikovat. Vymyslet, kdo váš svět stvořil a kdo jej řídí (tedy kromě vás, samozřejmě). Ujasnit si, kdo jsou bohové, co chtějí a co mohou. Vymezit, co je to magie a jaké má možnosti. Pokud chcete s těmito pojmy nějak konkrétně dále zacházet, pak si musíte ujasnit, co je to Dobro a Zlo, případně Řád a Chaos.

Teprve pak můžete přistoupit k dalším krokům - popsat, jak tedy svět stojící na těchto principech vznikl a jak vypadá. Samozřejmě se musíte opírat o to, co jste si stanovili - například je-li gravitační pole homogenní (gravitace má všude stejný směr), nebude se patrně vaše hra odehrávat ve vesmíru, kde kolem sebe krouží hvězdy a planety, ale na nějaké placce plovoucí v oceánu nebo třeba ve vesmíru plném vznášejících se ker a plošin, na kterých je život. Pozor, ať nedojde k omylu! Většina z vás, kdo si tvoří vlastní svět, si říká, že to, jak vznikl a jak vypadá, má už dávno popsáno. A pak vytáhne papír, na kterém je barvitě nejrůznějšími metaforami a archaismy napsáno, jak se z Chaosu zrodil Řád a začali spolu bojovat, hemží se to různými bytostmi, jejichž jména by smrtelníci neměli vyslovit (a nejen proto, že by si přitom zasukovali jazyk), bytostmi, které spolu bojovaly, něco obsadily, něco ukradly, něco stvořily a tak dále, mezitím se čtenář dozvídá, jak vznikli elfové, potom jak vznikly jiné rasy a nakonec to končí většinou nějak optimisticky, jako že Řád zvítězil, ale Chaos už sbírá síly k odvetnému útoku a na světě se znovu objevuje zlo nebo tak podobně. A co se týče popisu světa, je uzavřen v pentagramu či oktagramu, jehož vrcholy jsou brány živlů, nebo je to bublina Řádu obklopená Chaosem a tak dále. Nechci to

nijak zlehčovat, to je věc, která ke správné fantasy skutečně neodmyslitelně patří. Ale není to přesně to, o čem mluvím.

Moje představa popisu světa je trochu jiná - věcné věty popisující konkrétně jednotlivé komponenty světa a jasně naznačující jejich možnosti a vztahy mezi nimi, popis, co se stane, když dojde ke konfliktu mezi nimi apod. To je samozřejmě něco, co se hráč NIKDY nesmí dozvědět. Právě pro hráče vymyslí GM výše uvedená fantasy dílka s nevyslovitelnými a nezapamatovatelnými slovy, ať si to řádně vychutná. A také je náležitě zkreslí a zdeformuje, rozdělí je na různé víry, různé větve téže víry apod. A hráč, jehož postava bude bloumat takovým světem, pak může hledat odpovědi na 'základní otázky života, vesmíru a vůbec' jak dlouho bude chtít, pomalu poznávat principy, na kterých svět funguje, ale nikdy ani zdaleka neodhalí všechny zákonitosti a často bude bloudit po špatných cestách a slepých uličkách poznání.

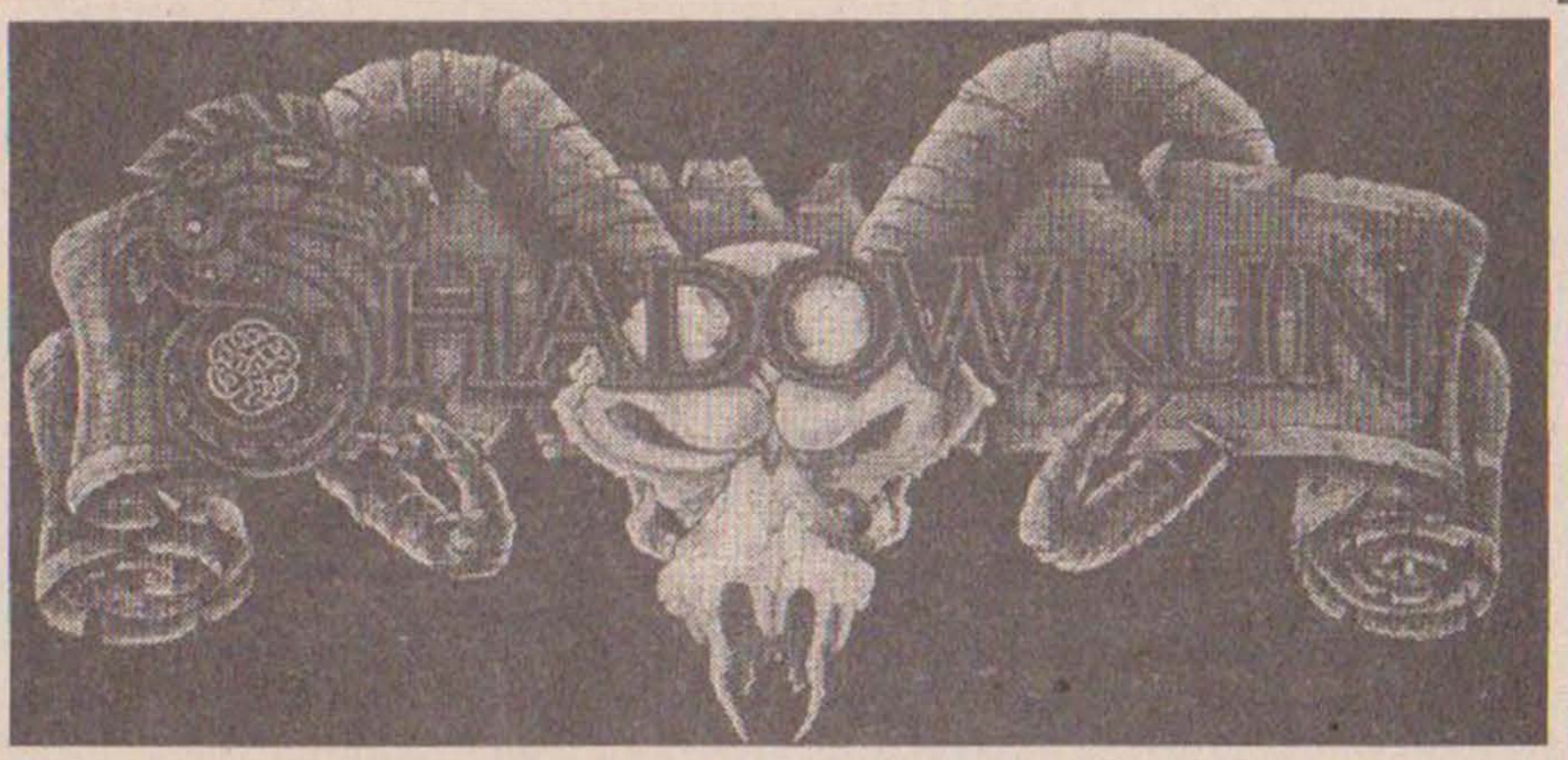
Celé to samozřejmě předpokládá, že kdo v takovém světě dělá Gamemastera, nemůže v něm zároveň hrát běžnou postavu. A to pokud možno ani žádnou mocnou postavu, protože žádný smrtelník by neměl vědět úplně všechno, zatímco Gamemaster to naopak vědět musí. I mocné a moudré postavy mohou mít na některé věci mylný názor, pokud vypadá správně a není v rozporu s ostatním, co vědí. Samozřejmě, že čím více bohové a ostatní věci mimo hmotný svět zasahují do života smrtelníků, tím přesnější představy o nich budou smrtelníci mít.

Celé toto téma je dost široké a dalo by se o něm dlouho diskutovat a popsat ještě mnoho stránek. Ale je to téma natolik subjektivní, že bych se vám nerad snažil vnutit mé názory na tyto záležitosti, neboť nejhodnotnější jsou ty věci, na které člověk přijde sám. Také o konkrétních možnostech stavby světa se nechci zmiňovat - jednak by to zabralo spoustu místa a jednak sám tvořím již dlouhou dobu RPG hru a nemůžu vytroubit do světa, jak že ten můj svět vnitřně funguje, když to má zůstat pro hráče tajemstvím. Berte to jen jako úvahu k zamyšlení, co všechno je potřeba si ujasnit, než začnete tvořit fantasy svět. Upozorňuji, že stanovení základních principů není práce na hodiny či dny, ale na týdny až měsíce, a budete často škrtat nebo vymazávat z počítače celé odstavce, než budete spokojeni. Ale myslím, že ta práce stojí za to.

Na závěr ještě jednoduchý způsob, jak tuto práci obejít, připravit se tak o pocit stvořitele světa a udělat nedomyšlenou hru. Stačí zkrátka sesmolit nějakou klasickou legendu o vzniku světa, říct, že to tak opravdu bylo, že fyzikální zákony jsou stejné, jako v našem světě, akorát existuje magie, která je těžká, ale všemocná. Takový Gamemaster pak vůbec neví, jak co funguje, podobné situace, kde by se měl projevit stejný princip, řeší pokaždé jinak, a hráči mají často pocit, že ho 'dostali', když vymysleli něco, s čím jeho svět nepočítá. Takový GM svůj svět vůbec nezná - i kdyby měl všechny současné vědecké poznatky naší doby, nezná odpovědi na otázky, které nejsou dosud vyřešeny nebo o kterých se vedou spory. A navíc jeho hráči jsou připraveni o ono kouzlo hledání principů světa a života, když jim to všechno vysype první mnich nebo svitek, na který narazí. Ale pokud chtějí zabíjet draky a jiné potvory, hrabat poklady a umět stále barevnější a vražednější blesky, pak jim takový svět bude plně postačovat.

P.S.: Klidně reagujte, rád se porvu s kritikou.

pokračování příště



Svět se změnil, někteří říkají, že se probudil.

Magie se vrátila na svět a elfové, trpaslíci, obři a trolové vzali na sebe svou pravou podobu. Stejně tak se změnila zvířata v divočině - staly se z nich bytosti z bájí a legend. A technologie změnila také lidi. Už žádné obyčejné tělo, mnoho lidí se obrátilo na umělé zdokonalovače zvané kyberware, a stali se z nich víc než jen lidé. Moderní člověk je silnější, inteligentnější a rychlejší.

Ve světě roku 2053, kde megakorporace žádají činy, ale nechtějí si špinit ruce, je shadowrun to, co potřebují, a jste to vy, za kým přicházejí. Ačkoli vaše existence není zaznamenána v žádné státní nebo korporační databázi, poptávka po vašich službách je vysoká. Můžete být deckerem, který proklouzne do databází gigantických korporací, a který tajně odnese jedinou věc, která má skutečnou hodnotu - informace. A nebo pouličním samurajem, vykonavatelem rozsudku, a vaše bojové schopnosti vás činí hlavním městským predátorem. Nebo jste možná kouzelník, který má schopnost ovládat magické energie obklopující Zemi.

A to je přesně ten druh síly, který budete potřebovat, abyste se mohli zúčastnit mise Shadowrun ...

Shadowrun je hra na hrdiny. Ve světě se těší velké oblibě a nyní můžeš prožít dobrodružství Shadowrunu i ty, protože Shadowrun přichází za tebou. V ČEŠTINĚ ho najdeš ve všech oblíbených SF&F knihkupectvích od září 1995!

BLACKFIRE Blackfire Games s.r.o., V luhu 14, 140 00 Praha 4

Je jich jenom pět?

V prvním letošním čísle Dechu draka byla otištěna recenze na úvodní díl ságy Pierse Anthonyho Inkarnace Nesmrtelnosti. Čtenáře fantasy (mě z toho nevyjímaje) zasáhl Bledý oř jako blesk z čistého nebe. Základní myšlenka (popis příhod Smrťáka) sice není příliš originální - známe ji dokonce i z lidových pohádek - zato je však zpracována navýsost brilantním a objevným způsobem. Zane, jakožto - a teď pozor! - člověk pouze vykonávající úřad Smrti, je velice sympatický mladý muž, který je ze svého nového povolání poněkud rozpačitý. Jedná se samozřejmě o "dětské nemoci" změny zaměstnání, ale Zane je poměrně inteligentní, takže v obstojném tempu vše zvládne. Tedy téměř. Do hry vstupuje Princ Lží, Satan, snažící se zvrátit rovnováhu zlých a dobrých duší ve světě ve svůj prospěch. K tomu potřebuje Zanovu přítelkyni, smrtelnou dívku Lunu - budoucí excelentní Satanovu politickou protivnici. Ale samozřejmě vše dobře dopadne - jak jinak.

Po kratší odmlce (vyplněné bohulibým počinem vydavatelství Classic - vydáním trilogie Elenium skvělého Davida Eddingse) vyšel druhý díl Inkarnace Nesmrtelnosti. Tentokrát je hrdinou Norton, jakýsi "tramp budoucnosti", který se setká s duchem. Ten jej v podstatě vmanipuluje do soužití s krásnou dívkou Orlene, duchovou manželkou. Duch totiž potřebuje dědice. Bohužel skutečnost se od jeho plánů poněkud liší. Dítě zemře a Norton se rozhodne, že převezme úřad vtělení Času. Všechno jde celkem dobře, dokud se Norton nedostane do problémů se Satanem. Jak jinak. A tady jsem pojal podezření, že se u Anthonyho se soubojem se Satanem ještě setkám. Vše samozřejmě dopadne dobře, i když Norton coby Chronos je téměř donucen zničit svět.

Bohužel proti druhé Inkarnaci mám celou řadu výtek. První věc, která mě zarazila, byl napoprvé neúspěšný pokus přečíst si na jeden zátah zadní stranu obálky. Kombinace bledě modrého podkladu se sytě červeným písmem mi dala zabrat. Chcete-li si zničit oči, přečtěte si onu zadní stranu několikrát za sebou. Ale co. Důležitý je obsah. Bohužel i tam je co kritizovat.

Vzhledem k tomu, že Chronos je vtělení Času, hodně se časem cestuje. A to dost nepřehledně. Za chvilku máte ze všech časových přesunů guláš. Prostě nevíte, kde jste. Nejlepší způsob je "vypnout" a sledovat místo časové linie pouze tu dějovou. Anthony prostě není typ spisovatele "časovek". Nejhorší na tom ale je, že se na knize velice neblaze podepsal překladatel. Překlad je kostrbatý a fráze buď nepřirozeně šroubované nebo přeložené doslovně. Ale co mi vadilo nejvíce, je skloňování jmen. Někdo panu Skýpalovi snad už ve škole mohl vysvětlit, že když se řekne "Chronos", pak druhý pád je "bez Chrona", nikoli "bez Chronose"! Totéž platí i o jménech "Thanatos" a "Mars". Pane Skýpalo, vy byste snad byl schopen říct i větu: "Na Olympu by to bez Zeuse nešlo." To je diletantství a já být na místě vydavatele, tak tohle by byla poslední kniha, kterou byste pro mne překládal.

Dost podstatnou část viny na tom ovšem nese i vydavatel. Existuje taková funkce, které se říká "korektor". Ale to asi pánům z vydavatelství Classic nic neříká.

Hrdinkou třetího románu série je dívka Niobe, která po smrti svého manžela přijme práci vtělení jedné z částí trojjediného Osudu. Kniha má poměrně široký a dlouhý úvod, ve kterém jsem si (navzdory očekávání) velmi liboval. Krásně řemeslně napsaná fantasy. Neobvyklé věci se začínají dít, až když Niobe vstoupí mezi "nesmrtelné". A opět je tu souboj s Princem Lží. V této chvíli už je téměř všem jasné, že se jedná o základní princip celé série. Nové vtělení vstupuje do "práce" a je okamžitě po-

koušeno Satanem, aby mu pomohlo zvrátit poměr spasených a zatracených duší na jeho stranu. Nápad je to dobrý, ale chtělo by to trochu více originality. A ještě jedna výtka. Skloňování jmen "Thanatos" a "Chronos" je zde v pořádku. Jediné, co překladateli uniklo (stejně jako všem ostatním v této sérii), je skloňování jména "Mars". Je totiž rozdíl mezi planetou a jménem. Jde-li o planetu, říkáme "bez Marsu", jde-li o člověka - "bez Marta", nikoli "bez Marse". Ale to zase tak moc za uši netahá.

Čtvrtá kniha Inkarnace je o vtělení Války. Zde nás autor zavádí na daleký Východ, kde se setkáváme s hlavním hrdinou. Je to princ Mym, který navzdory lásce ke krásné Orb je nucen oženit se s princeznou ze sousedního království. Těsně před svatbou však dostává nabídku, aby se ujal úřadu vtělení Války, a nadšen přijímá.

Samozřejmě, že Mym má rovněž obrovské problémy se Satanem a musí dojít až ke krajnímu řešení. Hrozba zničení světa je i pro Satana příliš strašná. Proto opět vtělení vítězí.

Nejvíc mě na románu pobavila razítkem dotištěná půlka stránky 220, kde vypadla sazba. Jinak je to normální pohoda srovnatelná s "trojkou" a mnohem lepší než "dvojka".

Pátá kniha pojednává o nejmocnějším ze všech pěti vtělení, o Přírodě. Hlavní hrdinkou je Orb (ano, tatáž Orb, kterou tak bezmezně miloval Mym, ještě než se ujal úřadu Války), hledající bájné Llano. Jde o soubor písní, které mají nad světem neomezenou moc. Orb jezdí po východních show a hraje na harfu. Později se spojí s rockovou skupinou "Živí čvachtalové" a za pomoci bájné velryby Jonáše se znovu vydává na pouť za Llanem. Nakonec je úspěšná a v tom okamžiku začne být pokoušena Satanem. Je s podivem, že zde Anthony porušuje své oblíbené klišé - Orb je sváděna Satanem ještě než nastoupí do úřadu Zelené matky. Pak boj začíná naostro a děj je čím dál tím překvapivější. Knihou se míhají obrazy, které mi připomněly některé z chaotických vizí z knih P. K. Dicka, vše je najednou naopak. Satan se snaží dosáhnout křesťanského (!) sňatku s Orb, ta naopak Písní Chaosu ničí celý svět... Ale vše má svůj důvod a Anthony přivádí knihu k brilantnímu závěru.

Není ovšem jisté, zda se jedná o SKUTEČNÝ závěr celé série. Ve druhém svazku umístilo vydavatelství Classic reklamu na sedm dílů Inkarnace Nesmrtelnosti a z blíže nespecifikovaného zdroje jsem se rovněž dozvěděl ještě o dvou v originále existujících Inkarnacích. Kdo ví...

Samostatnou kapitolou série jsou titulní ilustrace. Nevztahují se příliš k ději, ale každá z nich evokuje postavu, o kterou v té které knize jde. Pravda, každé by se dalo něco vytknout, ale celkově se jedná asi o nejzdařilejší obálky českého tvůrce. Jen tak dál, pane Krásný, doslova jste převálcoval veškeré "hvězdy" českých sci-fi obálek.

Jiná věc je kvalita překladů. Chápu, že překladateli se povede nějaký lapsus s tvrdým či měkkým i, že někde nechá přehozený slovosled či chybný přechodník. Ale jak už jsem dříve naznačil, korektor je nadmíru důležité povolání a jestli ho v tomto jinak vcelku dobrém nakladatelství nemají, měli by si ho co nejdříve pořídit. A jestliže ho mají, pak nechápu, za co bere peníze, protože redakční úprava textů je NULOVÁ! A každého fandu těchto knížek to uráží.

Zvláštní na celé sérii je, že s největší pravděpodobností již první díl byl psán s myšlenkou, že půjde o cyklus, protože už v něm si Anthony připravil půdu. Jsou zde jasné narážky na další díly, které ovšem pochopíte až po jejich přečtení. Zvláštní je, že ke konci cyklu jsou vlastně téměř všechna vtělení jedna rodina. Zane (Thanatos) žije s Lunou, jejíž babičkou je Niobe (Osud) a tetou Orb (Příroda). Mimochodem, dívka, se kterou dlouho žil Norton (Chronos), se jmenovala Orlene a byla dcerou Orb a Myma (pozdějšího Marta). Všechno to

tak trochu budí dojem parodie na americké seriály typu Dynastie. Možná je to parodie nechtěná, ale i přesto vynikající.

Anthony je velice svérázný autor. Celou jeho psychiku můžete lehce poznat v závěrečných "slovech autora" v každé z pěti knih. Postřehy nepostrádají švih a šťávu a je to příjemná relaxace na závěr. Škoda, že stejné kvality neukázal Anthony i ve svých románech (zvláště v knize Ve skleněných hodinách, která je opravdu ze všech Anthonyho česky vydaných knih asi ta nejhorší).

Co říci závěrem? I když jsem si v průběhu této maxirecenze neodpustil příkrý tón, je Anthonyho cyklus jednou z nejlepších fantasy sérií, které zde vyšly. Především proto, že je ORIGINÁLNÍ. A to u fantasy, vycházející u nás, vidíme zřídkakdy.

Piers Anthony: Inkarnace Nesmrtelnosti (Na bledém oři, Ve skleněných hodinách, Se zamotaným vřetenem, Vláda rudého meče, Náruč Zelené matky). Přeložili Martin Tkaczyk, Petr Skýpala, Michal Lamprecht, Eva Klvaňová (paní Klvaňová, co je to HARPIE?), Jiří Engliš. Obálky Jan Patrik Krásný. Praha, Classic 1995.

Robert Pilch

Život není peříčko

Co s hraběnkou, která přišla o majetek, koně i šaty, a hoří touhou pomstít se svým nepřátelům? To je problém, který má před sebou seržant Thorolf v románu Nesnáze s hraběnkou v nesnázích manželů de Campových. Hraběnka je velmi půvabná a ještě více tvrdohlavá, takže Thorolfův život dozná zásadních změn. Snaha ochránit hraběnku před nepřáteli totiž vede k její neplánované proměně v ... chobotnici. A pokus o odčarování vše ještě více zkomplikuje. Thorolf je náhle ohrožen hned z několika stran a musí hledat útočiště v horách mezi troly. Tam to ovšem rovněž nemá lehké. Ale jak celé dobrodružství dopadne, to si už musíte přečíst sami (a jestli si myslíte, že to tušíte, pak jste s největší pravděpodobností na omylu).

Že je Sprague de Camp mistrem humorné fantasy, sice slyším poprvé, faktem však je, že příběh, který nám předkládá, je docela pěkný a dobře napsaný (a neméně dobře přeložený). Děj je proložen, či spíše do značné míry nesen, spoustou dialogů - barvitých, jiskřivých, vtipných (pasáž, ve které Thorolf rozmlouvá trolům myšlenku použít jej jako hlavní chod oběda, je jednou z nejlepších částí knihy). A navíc je zde spousta drobných nadčasových postřehů "ze života", které rovněž přidávají na kvalitě.

Nakladatelství Polaris tedy patří dík za to, že nás kromě náročnějších lahůdek typu Lesa mytág či Lavondyss, na které člověk potřebuje klid a dost času na vychutnání a porozumění, zásobuje i lehčím (a přitom dobrým) čtením vhodným k odpočinku a relaxaci. Takže se dobře bavte.

L. S. de Camp a C. C. de Camp: Nesnáze s hraběnkou v nesnázích. Přel. Petr Caha. Obálka Romas Kukalis. Frenštát p. R., Polaris 1995. 256 s. 79 Kč.

-mk-

Vzhůru do Edagwonu

Ceredig Mořeplavec splnil svůj slib a sepsal Ságu o cestě do Jižního Edagwonu, abychom se konečně dozvěděli, co potkalo družiníky krále Gudleifra na výpravě pro kosti krále Uda. (Pro ty, kdož nevědí, o čem je řeč, stručné vysvětlení. V roce 1992 - ten čas hrozně

letí - se na pultech knihkupectví objevil tlustý svazek s názvem WETEMAA - kniha osudu jedenácti družiníků krále Gudleifra. Sklidila ohromný úspěch a v žebříčcích českých knih se umístila velice dobře. A nyní jsme se dočkali pokračování, či spíše rozsáhlé vsuvky. Kdo jste ovšem dosud nečetl první knihu, koukejte to honem napravit, ještě je tu a tam k sehnání.)

S výkvětem élladských mužů se tedy vydáváme přes moře. Zpočátku vypadá všechno jednoduše - stačí se vydat ke králi, požádat ho o Udovy kosti (a bohatě mu za ně zaplatit) a vrátit se s nimi domů. Pochopitelně ale člověk míní a život mění. Z léčky nastrojené králem vyvázne sotva čtvrtina výpravy, přeživší čeká cesta přes půl země a vzápětí obrana obléhaného města. A jako by to nestačilo, čeká družiníky další útěk, skrývání v poušti a setkání s tajemným národem Zergylů. Vše se samozřejmě nakonec v dobré obrátí a hrdinové se živí a zdraví vrátí domů. Koneckonců ani nemohou jinak, protože jsou zapotřebí pro další děj v předchozí knize.

Stejně jako první WETEMAA se i tato čte velice dobře. Dokáže upoutat a nejsou v ní hluchá místa. Dobře vyřešeno je i střídání dějových linií v druhé části knihy - místo paralelního vyprávění, které by pravděpodobně způsobilo nepřehlednost celého děje (protože jen málokterý spisovatel si s takovýmto úkolem dokáže poradit úspěšně), zvolil autor moudře jednodušší způsob postupného vylíčení osudů jednotlivých částí výpravy. Mapa Jižního Edagwonu umožňuje sledovat putování výpravy a rejstřík Kdo je kdo na konci knihy je výbornou pomůckou ulehčující orientaci v postavách. Zkrátka opět se ukazuje, že i český autor je schopen napsat pěknou fantasy.

Adam Andres: WETEMAA 2 - Cesta do Jižního Edagwonu. Obálka a ilustrace Veronika Válková. Praha, Golem Říša 1995. 280 s. 70 Kč.

-mk-

Boj se zlem pokračuje

Nakladatelství Návrat opět zaútočilo na naše peněženky vydáním dalšího svazku z cyklu DragonLance - Draci zimní noci. Má sice přes 450 stran, ale kdyby po vás někdo před rokem chtěl za takovou knihu 130 korun, co byste mu řekli? Je vidět, že papírny jsou skutečně nenasytné a s neustálým zvyšováním cen to myslí bohužel vážně - předchozí svazek měl skoro 500 stran a stál o 10 korun méně. Ale dosti nářků, věnujme se knize.

S našimi hrdiny jsme se rozloučili v okamžiku, kdy porazili Dračího Velmistra a osvobodili stovky otroků v dolech. To je však jen první krůček na trnité cestě k vítězství. Armády drakoniánů a skřetů jsou obrovské a s podporou draků ničí téměř vše, co jim stojí v cestě. Družině však svitne nová naděje - kromě legendárního Dračího kopí se na scéně objevují Dračí královská jablka, mocné předměty, které vytvořili v dávných časech velcí čarodějové. Je to ale dvousečná zbraň - ten, kdo není dostatečně silný, aby jablko ovládl, je jím sám podroben a následky mohou být děsivé. Všechno se dále komplikuje, dochází k roztržkám mezi spojenci, překvapivým zvratům a bohužel i bolestným ztrátám. A konec knihy přichází samozřejmě v jednom z nejnapínavějších okamžiků - hrdinové jsou rozdělení, vítězství v bitvě draze zaplaceno a všichni netrpělivě čekají, co bude dál. Snad nás vydavatel nenechá čekat dlouho.

Překlad je docela ucházející a jelikož překladatel je týž jako u předchozího dílu, nedochází aspoň ke známým lapsům v podobě různých překladů téhož pojmu. Na druhé straně zůstávají v platnosti některé z výhrad, jež jsme

vůči tomuto překladu měli, a přibývají další. Především náhodné střídání "g" a "q" ve vlastních jménech. A co se týče pojmů - skutečně se dřevěná část kopí nazývá "dřevce"? Dost o tom pochybuji. Kritiku si zaslouží též reprodukce mapky země Ansalon. Je příšerně malá, díky čemuž jsou čísla označující důležitá místa téměř neidentifikovatelná. Doufejme, že příště to bude lepší.

Margaret Weis & Tracy Hickman: Draci zimní noci. Přel. Pavel Doležel. Obálka Larry Elmore. Brno, Návrat 1995. 456 s. 130 Kč.

-mk-

Lone Wolf se vrací

Na další pokračování dobrodružství Lone Wolfa jsme si museli počkat déle než půl roku, což je po dvouměsíčních intervalech vydávání předchozích částí pauza vskutku dlouhá. První moje myšlenka poté, co jsem si *Kotel strachu* zahrál, však byla: Stálo to čekání vůbec za to?

Příběh s očekávanou zápletkou (výprava pro další Kámen vědění) tentokrát není příliš poutavý a ten, kdo má za sebou několik předchozích dobrodružství, brzy odhalí nejrychlejší a nejsnadnější cestu k cíli. Tedy - odhalil by, nebýt několika autorových chyb, které mohou mít nepříjemné následky. Špatně uvedené číslo vás nasměruje na neexistující bod, jinde je zase tak náhlý skok, až máte pocit, že jste se ocitli na úplně jiném místě. A co teprve, když se dozvíte, že 12:4=4. Fatální chyba je ovšem v závěrečném souboji. Podle předchozích dílů bych očekával, že Lone Wolf se Sommerswerdem bude mít přibližně stejné šance jako bez něj. Zde je ovšem zcela nepochopitelně vlastník Sommerswerdu silně znevýhodněn (nehledě k tomu, že souboj samotný je již na první pohled dosti nevyrovnaný).

O další perličky se postarala i překladatelka. Pojem "teleskopické vidění"" působí přinejmenším neobvykle a situace "lehnu si na zem, abych se vyhnul střelám, a vzápětí z té země spadnu a rozbiju si hlavu o podlahu", to už je opravdu silný tabák.

Ve srovnání s ostatními se tedy tímto příběhem pan Dever příliš nevytáhl. Za jeden z mála jeho kladů považuji překvapivou pointu (kterou vám zde samozřejmě neprozradím) naznačující, že příští dobrodružství by se přece jen nemuselo odehrávat podle očekávaného schématu.

Joe Dever: Kotel strachu. Přel. Michaela M. Marková. Obálka Juraj Maxon. Praha, AFSF 1995. 60 Kč.

-mk-

Ještě žije

Mnozí z vás již zřejmě nedoufali, že se dočkáme dalšího čísla Šavlozubé veverky. Týdny a měsíce plynuly a stále nic. Ale nakonec přece. Koncem června se na (některých) pultech objevil sešitek, jehož svítivá oranžová jasně signalizovala, o co jde.

Nová Šavlozubka pokračuje v nastoupeném trendu tématicky zaměřených čísel. Tentokrát má pro nás spoustu zajímavostí o dracích na Orenu, výskytem a rozdělením počínaje, popisem některých druhů v bestiáři pokračuje a sáhodlouhým návodem na zpracování uloveného draka konče. Pokud tvoříte svět a rozmisťujete do něj jej draky, naleznete zde bohatý zdroj inspirace.

Druhým tématickým blokem je zevrubný místopis Galendoru a ostrova Mantol včetně podrobných mapek. Velice zajímavé čtení samo o sobě a plná studnice nápadů pro všechny, kteří potřebují pomoci s vlastním světem pro DrD, tedy zejména pro začínající PJ (ale samozřejmě i pokročilí zde najdou leccos podnětného).

Nechybí samozřejmě pravidelné rubriky a různé drby. S některými příspěvky je sice možné nesouhlasit, ale jak sami tvůrci říkají, ŠV tu je především pro vaše pobavení a pokud ji budete brát smrtelně vážně, za následky si můžete sami. Jen to písmo by mohlo být trochu větší, nám se slabším zrakem se Veverka čte kapku hůř.

Šavlozubá veverka č. 7, FsC Přerov, červen 1995. 32 s. 15 Kč.

-mk-

Střípky

V 27. čísle týdeníku **Reflex** vyšel čtyřstránkový (!) článek Jiřího X. Doležala o hrách na hrdiny *Vítej (umělý) bojovníku!* Bohužel je tento článek psán neobjektivně a zaujatě a navíc je v něm uvedeno mnoho nepravdivých skutečností. Například:

Jak souboj dopadne, najdete v tabulkách. Troufli byste si předem odhadnout výsledek souboje téměř rovnocenných protivníků?

Kompletní hra s plány a dobrodružstvím stojí tisíce. To platí o dováženém AD&D, ale ne o DrD.

Pro zámožné publikum vycházejí i časopisy jako Valkyrie, Dragon, dungeon či český Dech draka. Těší nás, že se vyskytujeme v takové společnosti, ale myslíte si snad, že Dech draka je jen pro zámožné?

Prožívání postav se dá vypočítat předem. Tak to už je úplný nesmysl. Prožívání postav přece závisí na fantazii hráčů.

A takovýchto žvástů je tam ještě mnohem víc. Celý článek se zkrátka snaží dokázat, že hry na hrdiny jsou bezúčelné, zbytečné a dokonce i zdraví škodlivé. Kdyby šlo o nějaký bulvární plátek, tolik by to nevadilo, jenže Reflex je renomovaný časopis a mnoho lidí jeho článkům věří. Doufejme, že se nedočkáme další podobné rány pod pás.

Gamecon 95 naštěstí (hlavně díky Martinovi Klímovi) neunikl pozornosti médií. Přímo na akci se dostavili reportéři Lidových novin a Blesku. V následujících dnech jsme sice v Lidových novinách žádnou zprávu nenalezli, zato kromě Blesku jsme se dočkali článku i v regionálním týdeníku Puls. Při jeich čtení mají ovšem ti, kteří Gamecon zažili, smíšené pocity. Samozřejmě jsme vděční za každý pozitivní článeček o hrách na hrdiny, ale nemuselo by v nich být tolik faktických chyb. Kromě novin jsme pronikli i do rozhlasu - hned po Gameconu jsme byli pozváni do studia na krátký rozhovor o něm. Snažili jsme se říci vše podstatné, ale času bylo opravdu málo, takže jsme stejně nestihli všechno. Snad to není naposledy a třeba nám někdy příště poskytnou větší prostor.

OBŘi jsou tady

Pro ty, kteří si chtějí odpočinout od fantasy her (a samozřejmě nejen pro ně), vydalo nakladatelství ALTAR českou verzi nejúspěšnější SF hry na hrdiny - BattleTech. Prvním příjemným překvapením je její cena - 390 Kč. Zdá se vám to mnoho? Ale není, když uvážíte, že v solidní krabici za to dostanete dva barevné herní plány formátu A2, podrobná pravidla (48 stran A4), sadu palubních karet, kostky a 14 (!) plastikových figurek OBRů (obrněných bitevních robotů). Pokud byste si tuto hru koupili v originále, přišla by vás zřejmě téměř na dvojnásobek.

Abyste mohli začít hrát, musíte si samozřejmě napřed prostudovat pravidla. Obrovskou výhodou je, že můžete začít s několika základními pravidly pro pohyb a střelbu a postupně k nim přidávat další, rozšiřující pravidla. Otáčení trupu, přehřívání, warriory (každý robot má svého "pilota", který jej ovládá a na jehož dovednostech závisí úspěch některých činností), zásahy zbraňových a pohybových systémů či fyzické útoky (tato část je obzvlášť zábavná - představte si dva dvanáctimetrové kolosy, kteří do sebe mlátí pěstmi, kopou či na sebe dokonce skáčou). První hry vám mohou připadat zdlouhavé, ale pravidla vám velice brzy přejdou do krve a souboje se zrychlí. K tomu účelu jsou v pravidlech zařazeny čtyři cvičné scénáře, s jejichž pomocí BattleTech snadno zvládnete. Další scénáře si pak už musíte vymyslet sami, ale není to nijak obtížné. A náročnější hráče jistě potěší kapitola Konstrukce OBRů, ve které naleznou podrobný návod, jak sestrojit vlastního OBRa, pokud jim již nepostačují typy uvedené v pravidlech.

Bitvy v BattleTechu se odehrávají na mapách s poměrně členitým terénem. Lesy, jezera i hory mohou boj usnadnit i ztížit - záleží na strategii hráče a OBRech, které má k dispozici. Proto je nutné pečlivě zvážit, kdy jsou výhodnější lehčí, slabší, ale zato pohyblivější roboti (kteří mohou i skákat a snadno se dostanou nepříteli do týla), a kdy těžcí obrnění giganti, kteří svými zbraněmi smetou kdeco. Vlastní soubojový systém pak nepochybně potěší ty, kteří si stěžovali, že souboje v DrD jsou málo realistické. Zde si mohou užít do sytosti. Každý OBR je rozdělen na základní, samostatně pancéřované části - hlavu, trup, boky a končetiny. Zásah dané části pak znamená poškození jejího pancíře. Útok zbraněmi je velice jednoduchý a přitom logicky propracovaný. Sestává ze dvou hodů kostkami. Hodu na zásah (závisí na vzdálenosti soupeřů, terénu mezi nimi a rychlosti jejich pohybu) a hodu na zranění (je-li zásah úspěšný), který určí místo zásahu (podle směru, ze kterého přišel útok). Rozsah poškození je dán silou použité zbraně. K záznamu poškození je určena palubní karta OBRa, do které se zapisují zásahy pancíře, kritické zásahy zbraní, munice (ten přežije málokdo), pohybových systémů apod., postup přehřívání (každá činnost produkuje teplo a střelba ho vytváří poměrně dost) a další nezbytné údaje. Takto lze přesně sledovat, jak postupuje poškození OBRa a jaká omezení pro další boj z toho plynou.

Hru lze dále zpestřit přidáním warriorů. Pak už je třeba dávat pozor i na náročnější pohyby, které mohou skončit pádem; na druhé straně přibývají nové pohybové manévry, např. zalehnutí. Warrior se rovněž může zlepšovat ve střelbě a veterán, který přežil více bitev, se tak stává stále nebezpečnějším protivníkem.

BattleTech je hra, která má za sebou mnohaletý vývoj a existuje k ní spousta doplňků, rozšiřujících modulů a knih, odehrávajících se v jejím světě. ALTAR nám je samozřejmě hodlá rovněž zpřístupnit v češtině a podle toho, co jsem viděl, opravdu je na co se těšit.

Dech draka *vám nabízí*

Protože výše poštovného a jiných poplatků není zrovna zanedbatelná, rozhodli jsme se (jako ostatně i jiná nakladatelství) nabídnout vám možnost, jak ušetřit - pomocí čtenářského konta. Co to pro vás bude znamenat? Objednáte-li si něco z naší produkce, budeme vám sice k ceně připočítávat poštovné, ale z ceny zboží vám poskytneme slevu 20%. Takže při objednávce v hodnotě 50 Kč vám sleva pokryje poštovné, při vyšší hodnotě objednávky ještě ušetříte.

A jak si čtenářské konto založit? Pošlete minimálně 100 Kč na náš účet u Banky Haná, pobočka Ostrava, č. účtu 467735-414/2200. (Technická poznámka: na některých poštách se stále odmítají smířit s tím, že účet je jednoznačně identifikován svým číslem, a tvrdohlavě vyžadují jeho název - účty u Banky Haná ovšem názvy nemají!) Pak už stačí jen tehdy, když budete mít zájem o něco z naší produkce (včetně předplatného Dechu draka), poslat objednávku na naši adresu, a do čtrnácti dnů (budete-li mít na kontě dostatečnou částku) obdržíte požadovanou zásilku. S ní vám zašleme i informaci o nové výši vašeho konta.

Co si tedy u nás v současné době můžete objednat?

Dech draka 1-6/1994 jedno číslo 17Kč
celý ročník 90 Kč
- máme na skladě poslední zbytky, přednost mají objednávky celého ročníku

Dech draka - ročník 1995 jedno číslo 22 Kč

Síla oceli 43 Kč
- fantasy hra pro 2 hráče

Zelekova dobrodružství - Zlodhův hrad 49 Kč
- první díl série gamebooků

Hexový papír A3 2Kč
- oboustranný, dvě velikosti hexů

Placka GAMECON '95 15 Kč

Naše nabídka se samozřejmě bude dále rozšiřovat a my vás o všech novinkách budeme na stránkách Dechu draka včas informovat.

Pakliže nemáte zájem založit si čtenářské konto a přesto si u nás chcete něco objednat, samozřejmě můžete. K celkové hodnotě vaší objednávky přičtěte 10 Kč poštovné a výslednou částku poukažte na náš účet. Zde ovšem musíte počítat s větším zdržením, protože mezi odesláním peněz a jejich připsáním na náš účet může uplynout i několik týdnů.

Kouzla černé magie

svazek IV. - kouzla moci

Kouzla moci může začít studovat pouze temný kouzelník, který černou magii studoval nejméně po dvě úrovně a provedl zasvěcovací obřad. Při tomto obřadu musí kouzelník na temném místě odevzdat mzdu vlastní krve - rozdělá oheň z borových větví, pak obsidiánovou dýkou dvakrát křížem přejede přes svou hruď. Zachycenou krev pak musí vhodit do ohně o půlnoci za pronášení slov: "Sloužím Ti a Ty mi budeš služebníkem. Jsme svázáni poutem krve a poutem nenávisti. Vstup do mne a já vstoupím do Tebe, jako oheň vstupuje do těla a tělo do ohně." *(Je přitom zraněn za 2k6 životů a jizvy nelze zničit.)*

Pak může temný kouzelník začít studovat Kouzla moci.

Kouzla moci však mají pro temného kouzelníka i nepříjemné aspekty - jak léčivé lektvary, tak léčivá kouzla na něj působí jen s polovičním účinkem.

Zde jsou známá kouzla moci.

- Moc nad atmosférou
- Moc nad bytím
- Moc nad časem
- Moc nad hmotou
- Moc nad magií
- Moc nad mocí
- Moc nad náhodou
- Moc nad osudem
- Moc nad prostorem
- Moc nad silou
- Moc nad smrtí
- Moc nad strukturou
- Moc nad svazkem
- Moc nad vědomím

Moc nad atmosférou

magenergie	1 mag za 5 sáhů poloměru
dosah	jako u příslušného kouzla černé magie
rozsah	dle dodané magenergie
vyvolání	(5-INT kouzelníka) kol
	ihned po seslání kouzla černé magie
trvání:	do zrušení magickým světlem, magickým ohněm nebo zlomením kouzla
poznámka:	lze použít jen s jiným kouzlem černé magie

Tímto "přívěškovým" kouzlem může temný kouzelník zdůraznit působení kteréhokoli kouzla černé magie. V okruhu (velkém podle dodané magenergie - za každý dodaný mag vzroste poloměr o 5 sáhů) kolem cíle kouzla se změní či vytvoří atmosféra dle kouzelníkova přání (např. se může postavám zdát, že pavučiny jsou strašnější a mohutnější, kameny že jsou omšelejší než obvykle, strop že hrozivě shlíží a z temných koutů se ozávají šeptající hlasy). Atmosféra vyplní danou oblast, ale nedokáže se šířit stěnami ani dveřmi. Postavy s nízkou odolností jsou schopny atmosféru vycítit i přes zavřené dveře.

Pro postavy procházející místem s Atmosférou vznikne past se silou (5 + počet vložených magů + Int sesílajícího kouzelníka), použitá vlastnost je Int+Odl. Bonus za inteligenci se bere v absolutní hodnotě (tedy -3 jako 3, -1 jako 1), protože zatímco inteligent leccos pochopí, blb nebude Atmosféru téměř vnímat.

Postavy, které pasti odolají, Atmosféru prostě nevnímají. Zachycené postavy si znovu hodí k10. Pro hod 1-2 nebudou chtít projít / pro hod 3-4 projdou, ale budou se neustále ohlížet, čímž se jejich rychlost sníží na třetinu / pro hod 5-6 se budou snažit rychle toto místo proběhnout / pro hod 7-8 projdou běžnou rychlostí. Při hodu 9-10 budou se zájmem zkoumat, co se to tu vlastně děje.

Toto kouzlo lze s úspěchem seslat např ve spojení s Tmou II nebo Živou temnotou.

Moc nad bytím

magenergie:	dle popisu kouzla
dosah:	- " -
rozsah:	jeden vytvářený tvor
vyvolání:	dle popisu
trvání:	stále

Kouzelník musí obsidiánovou dýkou usmrtit tři zvířata (nemagické tvory s inteligencí nejvýše 2) a smísit jejich krev. Zvířata se od sebe nesmí lišit o více než třídu velkosti (AAB, BCC, DCC apod., ne však ABC) a nesmí být nikým ovládaná. Pak těla položí na kámen a polije je jejich smíšenou krví za pronášení těchto slov: "Na mé přání vstaň a žij". Za každou třídu velkosti každého ze zvířat pak musí vynaložit 5 magů (pro kombinaci BCC tedy 10+15+15=40 magů). Během jedné směny zvíře poskládané ze tří obětí ožije. Toto se musí dít za bezměsíčné noci. Oživené zvíře kouzelníkovi nikdy neublíží, ale nikdy se nenechá ovládat.

Na podobě mutanta je třeba se předem dohodnout, stejně jako na jeho parametrech (např. rys + orel stříbrný + zmije písečná = magenergie 20 + orlí tělo (létá) + rysí hlava a jeho útočné číslo + zmijí jed v zubech).

Mutanti se mezi sebou nemnoží, nekříží a nežerou, jejich životaschopnost je rovna čtvrtině počtu magů potřebných na oživení (zaokrouhluj dolů). Jsou relativně inteligentní, jelikož inteligence usmrcených zvířat se sčítá. Žijí do zabití či do tolika úplňků, kolik bylo oživujících magů. Zdržují se v okruhu 10 mil od místa stvoření. Jejich OČ je rovno životaschopnosti.

Moc nad časem

magenergie:	7 magů na kolo "zastavení času"
dosah:	kruh o poloměru 200 sáhů
rozsah:	kouzelník a 0-6 bytostí
vyvolání:	6 kol
trvání:	dle dodané magenergie

Dává schopnost postavit zvolené bytosti mimo čas. Z pohledu bytosti, na kterou je kouzlo sesláno, se tedy vlastně okolní čas zastaví.

Toto kouzlo lze seslat na kouzelníka a nejvýše 6 dalších bytostí dle jeho úvahy - kouzelník se však musí na kouzlo zcela soustředit a tedy stojí, leží či sedí zcela bez pohybu a nemůže se dění mimo čas nijak aktivně účastnit.

V 10% však nastane opačná situace a místo aby se okolní svět pro postavy na určitý počet kol zastavil, postavy na tentýž počet kol zcela strnou pro okolí.

Postavy či bytosti "pohybující se" nemohou nijak "strnulým" ublížit, zranit je či zabít. Mohou však vykonat jakoukoli činnost jako položení bomby, přesun materiálu apod. Nelze ale jakkoli manipulovat se živými tvory.

Moc nad hmotou

magenergie:	8 magů vyvolání + 1 mag za každých 10 mincí váhy
dosah:	5 sáhů
rozsah:	1 předmět
vyvolání:	3 kola
trvání:	stále

Kouzelník může tímto kouzlem nechat nenávratně zmizet neživý a nemagický předmět do váhy 250 mn a nepřesahující 1,5 sáhu v žádném směru. Zmizení je nenávratné.

Moc nad magií

magenergie:	veškerá
dosah:	100 sáhů za každý mag
rozsah:	dle úvahy kouzelníka a dohody s PJ
vyvolání:	6 směn soustředěné meditace
trvání:	dle úvahy PJ

Kouzelník sesílající toto kouzlo si musí uvědomit jeho dosah. Ze země samotné, vzduchu či vody, z amuletů, prstenů a vůbec všeho v kouli kolem kouzelníka (poloměr 30 sáhů) se vysaje magenergie. Tato se pak zhutní v auře kouzelníka a změní podstatu čehokoliv dle konzultace kouzelníka s PJ. Může vyrazit pramen v poušti, rozpoutá se bouře, rozkvete kamení - nebo se hradby tvrze odplíží do blízkého jezera.

Kouzelník však při této činnosti nesmí nikoho zabít (případný pád strážného z plížících se hradeb je jiná věc, zabití však nesmí být vědomé) a po seslání kouzla není 14 dní schopen zaostřit vůli (tím pádem ani kouzlit). Navíc si kouzelník po každém seslání tohoto kouzla počínaje druhým háže k%. Za každé předchozí seslání je totiž 5% pravděpodobnost, že kouzelník se sám zděsí své moci a navždy změní povolání (začíná znovu od první úrovně, ale všechno si pamatuje). Při pátém seslání je tedy pravděpodobnost 20% atd.

Vyčerpané magické předměty jsou trvale zničeny.

Odvolání je možné buď slovem kouzelníka, který "Moc nad magií" použil, nebo dle úvahy PJ (ale velmi těžko)

Pro "získání" magenergie platí: kouzelník ze všech předmětů o známé magenergii získá jejich magenergii, z magických předmětů s démony či neznámou magenergií vždy k% magů (příp. dle úpravy PJ), a ze země, vzduchu a vody dle magičnosti okolí 2k% - 10k% (zde znamená k% hod s výsledkem 1-100) magů (opět dle úpravy PJ).

Příklad: Kouzelník Fraam použije zahnán do kouta těsně před smrtí "Moc nad magií" a vyřkne "Kéž se do roka celé toto království rozpadne v prach." Vyzískal 800 magů, dosah kouzla je tedy 80 mil a kouzlo může začít působit. V království se začnou množit místa, která se záhadně rozpadají. PJ může vyhlásit téma další hry: nalézt a přivést mnicha řádu Dračích Strážců, který jediný dokáže vysvětit místo kouzelníkovy smrti a kletbu tak zrušit. Atp....

Moc nad mocí

magenergie:	původní magenergie + 5 magů u vlastního kouzla původní magenergie x 2) + 5 magů u cizího kouzla
dosah:	dotek, u některých kouzel (Moc nad osudem..) pak dotek na místo, kde bylo kouzlo sesláno
rozsah:	1 kouzlo "Moc nad.."
vyvolání:	jako původní kouzlo + 6 kol
trvání:	stále

Jedná se o zrušení kouzla "Moc nad...", pravděpodobnost úspěchu kouzla je 75%. Zrušení "Moci nad osudem" stojí kouzelníka jeho rysy ve tváři - charisma se trvale sníží o 5.

Moc nad náhodou

magenergie:	počet ovlivňovaných předmětů
dosah:	20 sáhů
rozsah:	jedna hra (vrh, hod,...)
vyvolání:	1 kolo
trvání:	ihned

Tímto kouzlem lze ovlivňovat např. hry v kostky, karty, střeleckou soutěž apod. Kouzelník musí investovat jeden mag na každý ovlivňovaný předmět (karty - 32 magů, kostky - 6 magů, šíp či šipka - 1 mag,...). Výsledkem nikdy nesmí být přímé zranění či usmrcení kohokoliv.

Pravděpodobnost neúspěchu je rovna počtu ovlivňovaných předmětů (karty - 32%, kostky - 6%, šipka - 1%,...).

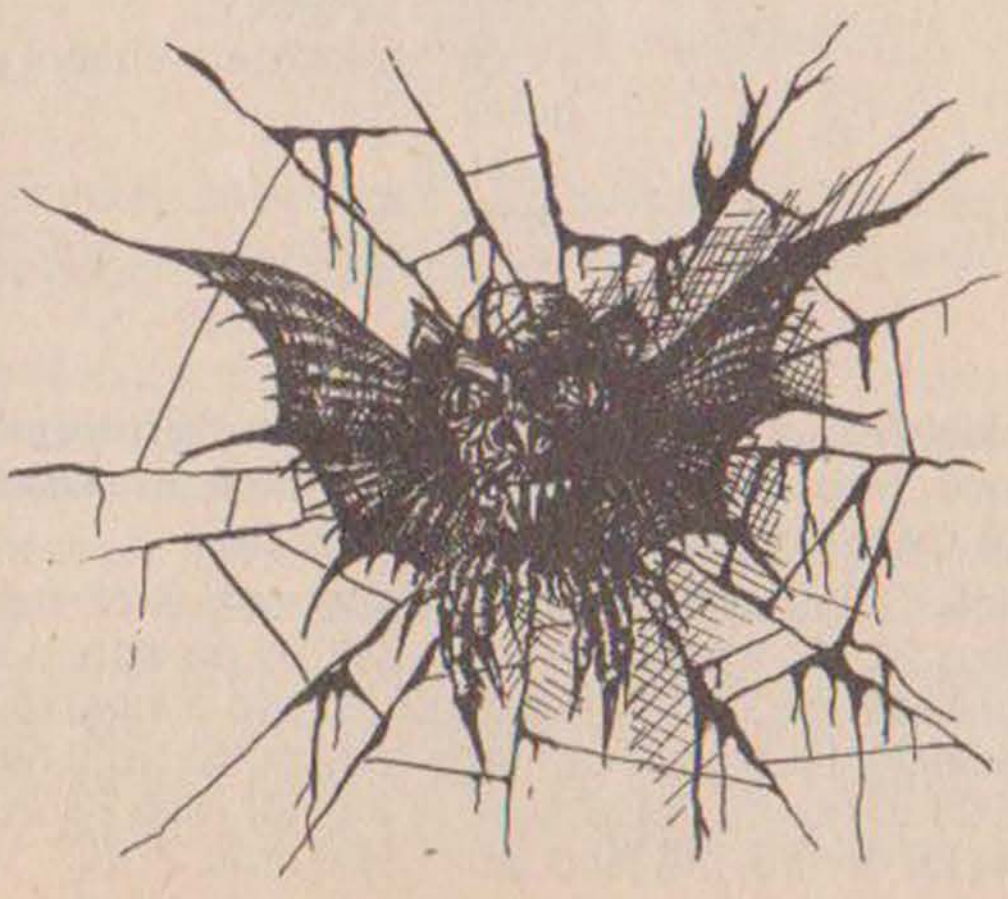
Moc nad osudem

magenergie:	veškerá současná
dosah:	40 mil při kletbě sesílané na místo neomezený, vztahovala-li se kletba na činnost či osudy osob
rozsah:	dle úvahy PJ
vyvolání:	1 kolo + čas na vyřčení kletby
trvání:	dle úvahy PJ

Toto kouzlo je poslední, co může temný kouzelník na tomto světě seslat. Je-li v takové situaci, že nemá šanci na přežití či jiný osud než doživotní pobyt v mučírně s vyříznutým jazykem a perforací zřítelnic, může se ještě pomstít do budoucna.

Sesláním tohoto kouzla se dobrovolně vydá Temnotě a je jí stažen do Stínu mezi nehmotné služebníky. Za to mu ale Temnota splní jeho "poslední přání", či spíše poslední kletbu. Kouzelník v kletbě musí uvést (sdělí PJ), co se má přihodit a komu a pak je navěky a nenávratně stažen do Stínu (de facto je mrtev, ale nenajde se jeho tělo).

Pro informaci o možnostech Temnoty může PJ posloužit kouzlo "Moc temnoty" ze třetího svazku černé magie. Zde je však zloba kouzelníka podstatně ostřeji zaměřená a tudíž Temnota splní víc.



Moc nad prostorem

magenergie:	dle popisu
dosah:	dle dodané magenergie
rozsah:	jeden obraz
vyvolání	6 kol
trvání	- 3 + 1k6 směn pro statický obraz - po dobu soustředění kouzelníka na pohyb obrazu pro dynamický obraz

Dává kouzelníkovi možnost vytvořit kdekoliv obraz družiny:
a) statický - past Int~(15 - počet zobrazených tvorů)
b) dynamický - Past Int~(11 - počet zobrazených tvorů)

Obraz není schopen mluvit, vysílat světelné efekty apod. Je jako fotografie či němý film.

Magenergie: na obraz tvořený na vzdálenost do 100 sáhů je třeba investovat pro statický obraz (2 x počet tvorů) magů, pro dynamický (3 x počet tvorů) magů, za každých dalších 50 sáhů vzdálenosti musí kouzelník přidat dvojnásobek základní magenergie. Tj. pro 3 tvory a dynamický obraz je na vzdálenost 70 sáhů potřeba 9 magů, na vzdálenost 160 sáhů pak 9 + 18 + 18 = 45 magů.

Na úspěch zobrazení si háže PJ k% a pro hod:
- 1 až 50% je obraz dokonalý,
- 51 až 70% je mírně zkreslený,
- 71 až 90% je silně zkreslený,
- 91 až 99% se nevytvoří,
- 100% se družina na dané místo hyperprostoruje.

Moc nad silou

magenergie:	5 magů seslání 1 mag za každé zlepšení o 1
dosah:	dotek
rozsah:	1 zbraň
vyvolání:	1kolo
trvání:	1 kolo (následující po vyvolání)
selhání:	v 5% se "+" změní v "-"

Dává kouzelníkovi šanci velice účinně zasáhnout protivníka chladnou zbraní, kterou drží v ruce. Této zbrani se krátkodobě (na jedno kolo) zvýší síla zbraně o tolik, kolik magů investoval kouzelník do zvýšení.

Příklad: kouzelník Sirius bojuje s krollem Cohem. Kroll má zjevnou převahu a kyj, kouzelník dýku 2/0 a -1 postih za sílu. Základ na zbrani má tedy 1/0. Chce však krolla výrazně zasáhnout a tak sešle toto kouzlo a investuje do něj 27 magů. 5 magů je třeba na seslání a zbytek 22 magů tedy bude tvořit navýšení síly zbraně. Dýka v kouzelníkově ruce bude mít tedy po jedno kolo sílu 23/0 (1/0 + 22), a pokud si kouzelník hodí na k6 čtyřku, má jeho útok dýkou sílu 27/0.

Moc nad smrtí

magenergie:	10 magů převzetí 40 magů navázání
dosah:	dotek
rozsah:	jedna "duše"
vyvolání:	1 směna převzetí 6 kol navázání
trvání:	do rozptýlení či zlomení kouzla nebo zániku účelu zjevování

Tímto kouzlem může kouzelník použít "duši" nejvýše 3 směny mrtvého tvora pro zjevení. "Duši" získá tak, že po jednu směnu setrvá v meditaci nad mrtvým s rukama položenýma na jeho čele - je schopen ji v sobě (bez rizika) přechovávat 3 dny, pak "duše" zmizí. V těchto 3 dnech však kouzelník může "duši" kamkoli za 40 magů umístit, a to tak, že se dotkne místa, kde se má zjevení objevovat - během šesti kol do něj "duši" přemístí a dá jí jednoznačné příkazy pro zjevování se. Místo navázání zjevení musí mít velikost nejméně stejnou, jako původní tvor.

Zjevení se může zjevovat kdykoli, ale v jednom dni nejvýše na 6 směn a nejdále 250 sáhů od místa umístění. Má inteligenci mrtvé postvy sníženou o 2 (pokud to jde), je schopné komunikovat, ale je nehmotné a zcela neškodné. Zanikne-li důvod zjevování se určený kouzelníkem, zjevení zmizí.

Běžně zjevení používají temní kouzelníci pro strašení vesničanů, aby tito nezacházeli příliš blízko k jejich temným doupatům.

Moc nad strukturou

magenergie:	dle popisu
dosah:	5 sáhů
rozsah:	jeden amulet
vyvolání:	1 směna soustředění
trvání:	stále

Temný mág či čaroděj jest schopen likvidovat moc amuletu, je-li jeho součástí přírodní krystal. Z kouzelníkova prstu vyráží tenký paprsek energie a rozlévá se po krystalu.

Tento je likvidován za stejný počet magů, jaká je jeho hodnota (podle Tabulky drahokamů v příručce PJ) zaokrouhlená nahoru, v případě více krystalů se hodnoty sčítají. Kámen exploduje za (6 x počet magů) kol působení paprsku.

Při ničení zvlášť mocných krystalů či amuletů s krystaly mohou však nastat libovolné komplikace či doprovodné jevy (dle PJ).

Paprsek energie je tak úzce zaostřený a tak silný, že je i pouhým necvičeným okem viditelný jako zlatavá chvějící se nit mezi kouzelníkovými prsty a amuletem. Kouzelník v prvním kole působení na amulet pozná, zda je schopen jej zničit, a může ihned své působení přerušit - přijde tak jen o 1-3 magy.

Moc nad svazkem

magenergie:	30 magů
dosah:	100 sáhů
rozsah:	1 tvor
vyvolání:	1 směna
trvání:	zrušení dle úvahy PJ
omezení:	nepůsobí na magické tvory

Je to kouzlo trhající jakákoliv duševní pouta. Terči může být kterýkoliv blízký tvor "odcizen" (zvíře se oddělí od smečky, na které je závislé, dítě se odcizí matce, král ztratí vztah k zemi, které vládne...).

Účinnost: terč má 20% pravděpodobnost, že kouzlo nebude účinkovat - v opačném případě podléhá.

Moc nad vědomím

magenergie:	inteligence ovlivňovaného + bonus (- postih) za inteligenci téhož, nejméně však 2 magy
dosah:	10 sáhů
rozsah:	1 předmět
vyvolání:	4 kola
trvání:	5-10 směn
past:	Int~9(6)~neuvěří/uvěří funkci předmětu

Kouzelník se může pokusit pomocí tohoto kouzla kohokoliv převědčit, že jím zvolený předmět je "odznakem moci". Terč onen předmět (prsten, korunu, meč, kalich...) uvidí zářit jasným světlem a je náchylný uvěřit téměř všemu, co mu kouzelník o tomto artefaktu vykládá.

Pokud cíl neuspěje ani v hodu proti pasti s nebezpečností 6, uvěří velmi silně a bude jednat s úctou k nositeli a s bázní ve směru moci artefaktu (u "meče síly" se bude vyhýbat boji, u "prstene temnot" bude nosit po ruce pochodeň a křesadlo a bude úzkostlivě sledovat stav oleje,...).

Pokud "artefakt" zmizí přesvědčené postavě z očí před vypršením kouzla, ta zůstane v přesvědčení o moci artefaktu do doby, než jej znovu uvidí nezářící.

* * *

Pozn. red.: Pakliže nám píšete rozhořčené dopisy, proč otiskujeme jen černou magii a zvýhodňujeme tak zlé kouzelníky, a ať také otiskneme bílou magii, vězte, že není nic snazšího. Napište ji a pokud bude dobrá, určitě ji otiskneme. Máme už zprávy z několika míst, že se o tvorbu kouzel bílé magie pokoušejí. Uvidíme, zda budou úspěšní.

Celoroční soutěž o zajímavé ceny

4. kolo - ZEMĚPLOCHA

Je snad mezi vámi někdo, kdo nezná cyklus Terryho Pratchetta Úžasná Zeměplocha? Pokud ano, má ještě pár měsíců čas, aby to napravil, protože toto soutěžní kolo je věnováno právě Zeměploše.

Část I

Doplňte jména následujících zeměplošských zvířat:

Sloni nesoucí Zeměplochu ....

....

....

....

Drak Liessy - Drakopaní ....

Smrťův kůň ....

Patricijův pes ....

Kocour Stařenky Oggové ....

Část II

Doplňte příjmení následujících zeměplošských mágů:

Alberto ....

Galder ....

Kebab ....

Lemuel ....

Marmarik ....

Ohňomil ....

Šedomil ....

Výpek ....

Odpovědi zašlete do konce roku na adresu redakce.

Anketa

I letos bychom byli rádi, aby tento časopis v co největší míře splňoval vaše představy. Proto v každém čísle naleznete anketu, jejímž prostřednictvím můžete ovlivňovat jeho náplň. Stačí všechny příspěvky v daném čísle ohodnotit podle následující stupnice a vyplněnou anketu zaslat co nejdříve na adresu redakce.

0 - ani jsem radši nečetl
1 - zbytečně zabírá místo
2 - mohlo to být horší
3 - stálo za přečtení
4 - jen houšť a větší kapky
5 - skvělé, úžasné, vynikající

Cena jednorožce	○	Boj se zlem pokračuje	○
Za Bílou řekou	○	Ještě žije	○
Roger Zelazny	○	Lone Wolf se vrací	○
Galerie	○	Střípky	○
Trapná recenze na Gamecon '95	○	OBŘi jsou tady	○
Gamecon '95 z pohledu ...	○	Dech draka vám nabízí	○
Světy her na hrdiny	○	Hledání Dorrinu	○
Je jich jenom pět?	○	Kouzla černé magie	○
Život není peříčko	○	Soutěž	○
Vzhůru do Edagwonu	○	Anketa	○

Poznámky a připomínky:

Jméno a adresa:

Figurky pro hru Dračí doupě podle vlastních modelů s výhradním souhlasem autorů hry vyrábí a prodává firma NERO - Jiří Neruda.

DRAČÍ DOUPĚ

V PRODEJNĚ

CÍNOVÝ VOJÁČEK
první specializovaná prodejna v Praze
SLEZKÁ 16 PRAHA 2 120 00
tel : 02 / 25 83 41

Otevřeno:
pondělí - čtvrtek 10 - 18
pátek 10 - 16

Dech draka časopis pro ctitele fantasy a her na hrdiny

Toto číslo vychází v srpnu 1995.
Vydavatel a redakce: sdružení Dech draka, P.O.BOX 429, 701 00 Ostrava 1
E-mailové spojení: kuceram@risc.upol.cz
Tel: prac.dny: (069) 23 11 07 / kl. 17
(069) 23 11 65 / kl. 17
víkendy : (069) 611 29 92
Registrační značka: MK ČR 6789

Nevyžádané rukopisy se nevracejí.
1.strana obálky: T. Kučerovský

Dech draka
© 1995